



隨書附送四大附錄

精美聖誕咭
遊戲誌動感VCD
DARK CLOUD巨型海報
EDITORS' FAVORITE TOP 10



徹底攻略

SUPER HERO作戰達爾達魯的野望
Tricolore Crise／SUNRISE 英雄譚R
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE／風來之思寧2

完全總力特集

Tales of Eternia®

售價港幣35元正

4 895011 311414

互動遊戲誌



METROPOLIS STREET RACER

高手教路

互動遊戲誌第55集
11月24日於互動電視上映



互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

逢隔周五於互動電視上映

編輯揭示板

隨風・瘋力發癲

◆ 下期我們將會改革成「PS」及「DC」兩本書，隨風屬於「PS」那邊，以後還請大家繼續多多指教呢！
◆ 唔，隨風差不多於這兒工作了一年，學習了許多，亦認識了許多人和事，也經歷了很多「第一次」。但是最開心的，反而不是第一次出書、第一次寫稿、或者第一次做攻略，而是第一次收到讀者的來信，那一刻－充滿驚喜。雖然現在已收過不少讀者來信，但是它們還是隨風工作的原動力(很誇張的說法？！)最記得有一次心情很差，但是開信箱後卻發現讀者的來信時，感動實在很奇妙，成個人開心晒 \^.^/
◆ 突然講埋D咁感性既說話，隨風有D唔好意思，最好都係丟左佢～(笑)
◆《ANGELIQUE》好正，好好玩！OLIVIE已經是筆者的囊中物了！呵呵呵呵
◆ 子安的月曆好正～好帥啊～
◆ 有意見可來信kase_gpm@hotmail.com

又入廠的MS話——

◆又再次於上期書推出的凌晨時份進廠維修…似乎筆者的機件有點問題…
◆兩期書中入兩次廠，今次應該是最嚴重的一次…でも、へいき…
◆今期多在家中開夜車(工作)，每天早上5、6時才睡，弄到時常出錯…真糟！
◆說對知心朋友沒感情，是騙你的…這點我會承認…
◆有很多事都很無柰…有很多事都不能控制…最後還要一人承受眾人的壓力…
◆接下來便要接手製作《GAME PLAYERS PS》的工作，希望一切都順利…
◆在此亦 祝《GAME PLAYERS DC》開書大吉！

阜林有話說

不知不覺來到最後一期GPM了(下期不再叫GPM嘛)，再三經歷轉變，雖然沒有了那種受到衝擊的感覺(一來對自己關係不大)，但是每次總是一番滋味在心頭的。沒有了動感VCD，大家又少了個機會看見本人的工作了，想看我們的演出，裝○○電視啦～～～～←有病……

近日熱衷於PSO之中，雖然比起電腦的on-line game仍有距離，不過水準仍是很高，加上對本人來說比較方便，相信正式推出的時候又會廢寢忘餐一段日子了。說起PSO，因為一次故障，本來養到可以用機槍的女機械人頓時化為烏有(T_T)，唯有再努力一番了。

來！請大家吃個「綾波蜜柑」！

百感交集的SAKURA KI

◇ 雖然在GPM工作只有半年左右，不過有幸過渡這次大改革，身為長期讀者的在下，心中的感覺不知怎樣形容
◇ 這兩個星期發生了很多事，有開心也有不開心，在下的心情起伏很大
◇ 訂了兩個2001的月曆《ONE PIECE》和《Sentimental Graffiti 2》，但不知可以掛在那裡
◇ 有些事情下定決心的話，是可以把它做到的，只是自己不想去做吧
◇ 又再有W GUNDAM系列的玩具出了，在下的銀包又再瘦上加瘦，買了後放在何處又是一個很大問題
◇ 如果對在下有什麼意見的話，可以E-MAIL到sakurakibc@sinaman.com

苦惱的咸旦仔

◆因為今期最主要的工作在星期四才能開工的關係，而導致交稿時間大大延遲，幸好的是仍能在最後限期前完成。真好彩！
◆人的小宇宙不知是否無限的呢？但咸旦仔近來不知為何總是沒精打采，就好像能量快將用完似的！
◆想了很久，終於想出可能是因為地球的大氣層受到污染的關系，相信咸旦仔也是搬回太空的時候了。
◆ 還有工作要做，唔講了！

愛不住ONLINE-RPG誘惑的時雨

◆ 看過DC的《PSO》之後，筆者竟然又想再玩RPG……
◆ 但我的UO ACCOUNT已經取消……
◆ 第二天去電腦GAME舖閒逛，看到了《EVERQUEST》，自己的手竟不知不覺地拿起它……
◆ 回到公司，驚覺自己做了件好錯的事……
◆ 我的睡眠時間會否因《EQ》而一去不返……？(下期續)

AINHO之事件簿～Final

☆各編輯完成今期後，GPM便會分拆成兩本書，代表141期亦顯得具有非常紀念價值。
☆不知不覺間，筆者於這裡工作已達三個月之多，經已習慣了這裡的工作，可是由於改革關係，所以又再需要重新去適應，的確感到有點無奈呢！
☆為何公司樓下的駱克道兩旁林立著很多酒吧或夜總會呢？深夜路過時真有點兒害怕遇上喝醉酒的人。
☆今屆澳門格蘭披治大賽可謂意外頻生，更導致一位遊客無故失去性命…。
☆若想與筆者聊聊天，不妨使用電郵：Ainho.i-cable.com或ICQ NO. 54866683給我。
☆BYE!!SEE YOU IN GPM DC

出乎意料的小璘——

☆沒想到令自己和家人感到開心和傷心的事，都會在這個多星期來一一發生的……
☆雖然遇到生離死別這樣突然的事，但心情也與平常差不多，究竟是小璘長大了(？)，還是早已作好心理準備？
☆由於姐姐說若手提電話不能放電話繩、不能自設鈴聲，根本就不是手提電話，而小璘亦覺得這說得沒錯的關係，所以這次轉電話便買了一個「真正的手提電話」！(笑)但究竟用哪條電話繩？設《卒業M》還是《守護月天》的鈴聲好呢？真的令小璘十分煩惱啊~~
☆用33K的DC來上網，竟快過用56K的電腦來上網，究竟電腦發生了什麼事？！

IKI話：「It's too naive！」

◆愈來愈覺得自己差遣文字的能力每況愈下，作為中文人實在是有點兒汗顏。
◆雖云「遠樹帶行客，孤城當落暉。吾謀適不用，勿謂知音稀。」但乍聽這消息，仍不禁令我半晌作聲不得‥‥
◆良禽擇木而棲‥‥
◆對不起，陳老師‥‥
◆藏著以往故事的臉
◆走進再走出一天
◆雙眼的茫然
◆偷看每天
◆似是完全無記憶
◆似是完全無認識
◆沉默裡回頭望身邊的改變‥‥

MARKS的失望：

筆者最近發覺有人不斷地人身攻擊，雖然本人以為不作回應就可以不了了之，不致於把在這個開心的地方變成一個進行罵戰的位置，怎知對方不但沒有收口，反而變本加厲，令筆者起了無名的火。希望身為同行的對方需知道在罵人之前是否已經檢討自己的不是，而且這種單單打打只不過是一個小孩子的行為，雖然可以恥辱對方，但同時亦令會自己的名聲，真是損人不利己的事。希望對方可以用這些罵人的時間，做好一點自己的稿件，難道這不是寫作人應有的態度嗎？

1/3純情的感情

◆ 近來發生了許多許多的事情，有喜也有悲的，令我有多少迷惑。
◆ 真正值得期待的人突然回來了，這種到底是什麼感覺來呢？
◆ 真奈美是個好女孩來的，而菜織也是有深厚的感情，二擇之地獄……
◆ 1/3純情的感情是傳達不了的，交織在中間的人是苦還是樂？
◆ 下一期小悠將會在GAME PLAYER PS那邊出現，請各位多多指教。
◆ 今期的進度實在是十分理想，太好了。^ ^
◆ 現在的辦公室充滿了人氣，這樣熱鬧的氣氛蠻不錯的~
◆ 時雨是我MAGIC路上的莫大障礙，「TARGET ROCK…排除開始……」
◆ 原來我使用的背脊除了不是我的之外，也不是給予的我的人，我的背脊真正的主人是……？
◆ 悠……起來啊！！





VOL.141

ET_MAX[奥斯丁أوستن] 扫描制作
特别鸣谢 梦回三国
扫描完成 感言 P164

隨書附送玩嘢別冊+海報
遊戲誌動感VCD



精 美 聖 誕 卡
DARK CLOUD巨型海報

目錄

2000年11月30日

GAME INDEX

（以遊戲類型及筆順排序）

職業特攻隊

攻略研究所

NOTES FROM EDITOR

在外間有不少人認為我們分拆成《GAME PLAYERS PS》和《GAME PLAYERS DC》，是等於摺書，

其實筆者並不認為是這樣想，其實只是不過一個變化而已，再者都是用回《GAME PLAYERS》的名，相反對本刊有任何意見，不妨來信提出，沒有你們的具體意見，我們是不能滿足眾多讀者的不同需求。最後《GAME PLAYERS DC》和《GAME PLAYERS PS》分別於12月13日和20日推出，約定你！（MS）

次回預告

次回？基本上就沒次回，於《GAME PLAYERS PS》見面啦！

遊戲類型解說

ACT ..... 動作遊戲
ARPG ..... 動作角色扮演遊戲
AVG ..... 冒險／文字冒險遊戲
ETC ..... 電子小說／其他類型遊戲
FIG ..... 對戰格鬥遊戲
PUZ ..... 智力／方塊遊戲
RAC ..... 賽車遊戲
RPG ..... 角色扮演遊戲
SLG ..... 模擬／育成／戰略遊戲
SPT ..... 體育運動遊戲
SRPG ..... 戰略角色扮演遊戲
STG ..... 射擊遊戲
TAB ..... 桌上遊戲

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業榊福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社　地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座　電話／2720-8888

GPM News Network

TEXT BY SAKURA KI
鳴謝gameplayers.com.hk

港 香港DC代理花落誰家?!



不知各位有沒有留意DC遊戲在香港的情況，是否經常也發覺升幅和跌幅也很大，有些遊戲出奇地平，有些卻貴得驚人。有這樣的混亂情況，主要是因為香港一直也有三間DC的代理商的關係，所以經常發生惡性的競爭。這種情況現終於得到改善，由於在26/10/00開始，香港的代理便會得到統一。「亞洲機地有限公司」(Gameson Asia Ltd。)成為了中港兩地的總代理，專門負責統籌中港兩地的代理事務及DC的推廣工作。而「恆景」亦會由代理變成香港方面的總分銷商，負責批發DC遊戲及週邊器等等。香港代理已經有所決定，這會對DC遊戲和產品的價格有穩定的作用，無論對於買DC或賣DC的人也是有好處，不竟良性競爭遠比惡性競爭好。(SAKURA KI)

港 100元可買到PSO的體驗版



不知大家知不知道，世嘉的年末超級大作《PHANTASY STAR ONLINE》(以下簡稱PSO)已經可以給玩者試玩。只要有那隻PSO的遊戲體驗版，再配會已經登記上網的DC主機，便可以一試這超級ONLINE遊戲。不過各位又知不知道，這個遊戲在香港亦可以玩得到。只要利用DREAM PASSPORT或美版DC的瀏覽器，再輸入PSO體驗版的識別號碼後，便可以到日本的伺服器進行遊戲。另一方面，這個PSO體驗版在黃金的某一商店有售，而且售價只是$100元，因此體驗版瞬即便賣個一空，希望先睹這個DC的年末大作。(SAKURA KI)

日 遊戲界繼續不景氣?!

不知不覺間已經到了十二月，除了各地的聖誕節氣氛漸漸散發出來外，遊戲業界亦會在每年的這個時候，公佈本年會計的中期數字。其中五間大形遊戲開發公司，包括NINTENDO、SEGA、KONAMI、NAMCO和SQUARE。除了SEGA和SQUARE有改變之外，其他的公司亦只有下跌的數據。不過SEGA由於北美版DreamCast主機的降價行動，因而令到公司出現龐大的虧損，雖然數字上改善了，可惜結果仍然是逃不出赤字的命運。(SAKURA KI)

廠商名稱	營業額	經常業績	當期損益
NINTENDO	1400(下跌)	517(下跌)	258(惡化)
SEGA	1271(改善)	-139(改善)	-179(改善)
KONAMI	665(下跌)	153(惡化)	87(惡化)
NAMCO	404(下跌)	-18(下跌)	-25(下跌)
SQUARE	222下跌)	-35(改善)	-15(改善)

 美版PSO再度延期

又是一宗與世嘉年末勁作《PHANTASY STAR ONLINE》(以下簡稱PSO)有關的新聞，雖然DC在美國和歐美的銷量得到不錯的成績，這也許與DC能夠對應網上遊戲有關。至於網上遊戲的重頭之作PSO，基於技術上的問題，美版PSO又再延至6/2/2001發售。不知這個消息會否影響正放棄等PS2的客戶，繼續等PS2而不考慮購買DC來渡過聖誕節呢，如果真的是這樣的話，世嘉又再次失去這次PS2缺貨的契機。(SAKURA KI)

日 東京GAME SHOW 2001春



日本業界的盛事之一，便是每年也會舉辦兩次(春、秋)東京遊戲展TOKYO GAME SHOW。今年秋天SEGA和SQUARE兩廠也沒有參展，因此成為了當時熱門的話題。至於舉辦單位CESA已經公佈東京遊戲展2001年春的日期和部份細節，好像場地方面亦會與往年一樣在千葉縣的幕張會館(MAKUHARA MEISEI)，舉辦日期在明年的3月30日到4月1日。現在CESA已經再始接受各生產商的報名。不過筆者希望SEGA和SQUARE也能參加展覽，因為這兩間廠所推出的遊戲是相當有質數，不參加絕對令到遊戲迷的失望。另外，原本屬於業界以及報章媒體的第一天展覽(3月30日)，將會從當天的中午開始，開放給一般的參觀者入場。大會有這樣的決定，是覺得業界以及報章媒體等人仕，在早上的兩小時便可以取得足夠的資料。不過由於現在只是報名的階段，如果CESA有什麼改變事項的話，將會有CESA的公佈出來。(SAKURA KI)

日 SEGA的股票上升

世嘉在日本的股票上，是長期處於股價低的股票，不過剛剛收到日本的股價時，發現SEGA今天終於出現強力反彈，股價上揚了約百分之十，收價時報價955日圓上升了100日圓。另外，SEGA的母公司CSK亦上升了約百分之二十。今次SEGA和CSK能雙雙上升的主要原因，是具有指標意義的大型証卷公司「野村証卷」表示，CSK的股價已經跌到它應有的橫格之下，而且野村証卷相信SEGA和CSK集團能夠憑網路方面取得豐厚的利潤。根據一些消息指出美國方面的大型証卷公司，都紛紛把SEGA和CSK的股票列入建議購買的名單之中，因為美國方面覺得CSK所提出的改善計劃感到可行，亦為SEGA和CSK帶來一個新的商機，一解SEGA和CSK的沉重的財政負擔。(SAKURA KI)

 《THE BOUNCER》初回限定版



SQUARE為PS2開發的年末超級大作《THE BOUNCER》，公佈了將會在12月23日平安夜發售，好讓玩者可以在聖誕節期間享受這個佳作。遊戲的初回限定版會以精美的塑膠為包裝，內容會附送遊戲SOUND TRACK和資料集。SOUND TRACK內將會收錄日本版的主題曲。另外，除了以上介紹的限定版之外，到時在便利店中還有另一款限定版發售。內容包括遊戲光碟和特別鎖匙扣。遊戲會以DVD製作，因此玩者可以隨喜好選擇日語還是英語的字幕。(SAKURA KI)



美 《莎木》揚威美國

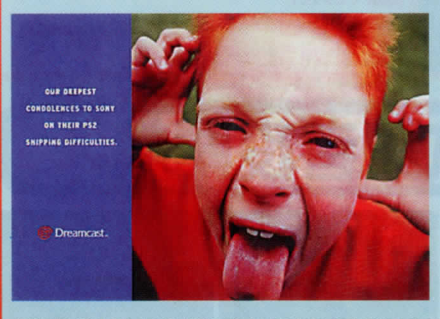


原來是DC的重頭勁作，由業界的著名開發者鈴木裕製作的《莎木》，是希望能為DC「省招牌」的。可惜遊戲推出的時候實在是叫好不叫座，成績令到業界的人仕十分失望。不過好的東西總會有人去欣賞的，《莎木》在美國推出的時候，意外地消息令人感到鼓舞。據一個美國的遊戲銷量榜中指出，SEGA的遊戲《莎木》在該榜中登上第一位。由於在美國的遊戲榜當中，很多時都會是PS或N64的遊戲能成為榜首。今次SEGA DC的《莎木》能夠有此好成績，遊戲的質素是最大的原因。另一個原因是因為PS2在歐美等地都嚴重地缺貨，所以有很多原本希望可以購買PS2的人改變主意購買DC。這點亦可以從遊戲榜中看得出來，DC的遊戲有數個也能打入十名之內，這便是DC主機在美國的成績不俗。不過如果當PS2的供求量和價格有所改善的話，相信到時仍然會有一番龍爭虎鬥。（SAKURA KI）

亞 12月Dreamcast正式在印度推出

由於互聯網的發展迅速，所以可以提供上網的工具便非常搶手，而擁有上網功能的Dreamcast亦不例外，繼歐、美、澳洲之後，Dreamcast的下一個目標便是印度。12月將是Dreamcast正式登陸印度的時間，這次在印度的登陸，Dreamcast其實有著非常好的優勢，首先，Dreamcast這次在印度的發售，其實是和該地的一間非常有規模的互聯網開發公司「SPA ENTERPRISES」合作，而在他們的合作計劃之中，預計首年將會售出12萬部，而在2002年的目標便是100萬部。現在印度擁有電視的家庭有7000萬戶，而擁有電話的則有1500萬戶，不過，裝有有線電視的卻有3000萬戶，以這樣的人口數字，再加上國家在這段期間正積極的在IT上大力推谷，所以擁有上網能力而且又售價低廉的Dreamcast在印度實在是大有作為的，相信將來就算PlayStation 2在印度發售，由於售價高昂，銷量亦不會太好呢！(gameplayers.com.hk)

美 SEGA明刀向SONY!?



一張表面看上去沒有多大特別的POSTCARD，內竟然有SEGA向SONY作出的「深切」慰問。。。卡上有一位7-8歲的少男童在做鬼面，而旁邊則寫著「OUR DEEPEST CONDOLENCES TO SONY ON THEIR PS2 SHIPPING DIFFICULTIES。」。好明顯SEGA是針對PS2在美國發售時貨源不足一事。而最有趣的地方是SEGA這次這張POSTCARD只是寄給有關的傳播媒介，這樣做一來不會覺得SEGA太過高調，二來以傳媒的力量，很快便可以傳遍整個遊戲界。看來SEGA已經作好了一切的準備，向SONY作出正面的挑戰。不過看DC在美國方面的成績及網絡計劃的發展，她絕對有能力向SONY作這種程度的挑釁，不過看來大家最關心的應該也是SONY的回應，究竟事件會怎樣發展下去呢？其實這「兩口子」早在SS及PS時代已經作出了一次「互動」宣傳戰，你一句我一句，好不精彩。而當年的結果是SEGA敗陣，不知道這次又是誰勝誰負呢？(gameplayers.com.hk)

歐 INFOGRAMES取得SQUARE歐洲專賣權！



在這年間，在歐洲非常有名氣的出版商INFOGRAMES在市場之中突然活躍起來，繼之前和HUDAON宣佈合作，而近日又傳出INFOGRAMES已經取得了SQUARE遊戲在歐洲的專賣權的消息！早在今年夏季其實SQUARE已經經由歐洲的SONY，與歐洲的出版公司「Crave/SVG」達成協議，而這次的協定之中，「Crave/SVG」將會成為歐洲獨家出版商，可惜，在簽約後不久，「Crave/SVG」便因為經營出現問題而宣佈破產，這事令SQUARE在歐洲的發售計劃受到一定阻延，而且SQUARE這塊「肥肉」亦成為了一眾商家的注目點。而在眾多的歐洲公司之中，除了INFOGRAMES之外，其實「ELECTRONIC ARTS」、「UBI SOFT」也對SQUARE的遊戲有著非常大的興趣，而最後SQUARE選了擇了INFOGRAMES，而在這星期內，SQUARE與INFOGRAMES將會簽署一張長3年的合約，根據合約，SQUARE的遊戲在歐洲的發出版權將會落入INFOGRAMES手上，而且，早前本來預算由「Crave/SVG」推出的《VAGRANT STORY》和《PARASITE EVE 2》也會由INFOGRAMES負責出版，INFOGRAMES在歐洲的出版地位又給這次的事情而變得更穩固了。(gameplayers.com.hk)

港 《DRAGON BLAZE》全港公開賽即將舉行！



由香港綜合(射擊)遊戲協會和彩京聯合主辦的「DRAGON BLAZE飛龍騎士比賽」，將於12月16日(星期六)晚上7:00至9:00在太子聯合廣場的「太子遊戲機中心」舉行！為了讓不是太熟練的人也可以參賽，是次比賽會分為初級和高級兩組。初級組會以遊戲達成率高低來決定排名，而高級組則會以分數高低來決定勝負。比賽優勝者當然可以獲得豐富的禮品！如有興趣報名的朋友，只須用EMAIL將姓名、電話號碼寄至aohkig@hotmail.com便可。有關比賽的其他詳情，請參閱香港綜合(射擊)遊戲協會的網頁，網址為http://i.am/hct。(時雨)

港 集合吧！決鬥者們！第五屆香港遊戲王咭大賽



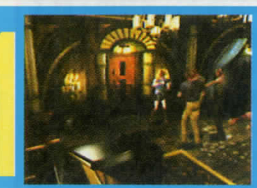
《遊戲王DUEL MONSTERS》CARD GAME不論在香港還是日本都大受歡迎，如果你是忠實的《遊戲王》擁躉，現在就有一個讓大家一展身手的機會！因為「第五屆香港遊戲王咭大賽」的預賽，現正在港九各大CARD GAME CENTRE舉行。由今天起直到12月31日為止，每逢星期六、日都會各有四場預賽舉行。只要在這些預賽中勝出，大家便可以獲得決賽之出場資格！(預賽地點的詳情請向各CARD GAME CENTRE查詢)

除了透過比賽出線之外，主辦單位還準備了16個名額於決賽當日即場登記。不過由於這是全靠運氣的，大家如果覺得自己有足夠實力擊敗所有對手，最好還是在預賽中出線吧！

本比賽之總決賽將在2001年1月14日(星期日)於香港會議展覽中心新翼201會議室舉行，歡迎大家到場觀戰。本刊當日也會到場為大家報導比賽的盛況，敬請留意！(時雨)

GPM Data Ranking

GPM香港銷售榜

1

BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
Dreamcast／AVG
■CAPCOM
11月16日
5800日圓

2

AERO DANCING F 轟翼之飛行
Dreamcast／SLG
■CRI
11月16日
3800日圓

3

Silent Scope
PlayStation 2／STG
■KONAMI
11月16日
OPEN價格

4

EXTREME RACING SSX
PlayStation 2／SPT
■Electronics Arts Square
10月26日
6800日圓

5

Perfect Dark
Nintendo 64／AVG
■任天堂
10月21日
5800日圓

GPM日本銷售榜

1

MARIO TENNIS GB
GAMEBOY／ACT
■任天堂
11月1日　3800日圓
兩週銷量：147,007

2

Tales of Phantasia
GAMEBOY／RPG
■NAMCO
11月10日　4500日圓
兩週銷量：64,242

3

CUSTOM ROBOT V2
Nintendo 64／ARPG
■任天堂
11月10日　6800日圓
兩週銷量：62,558

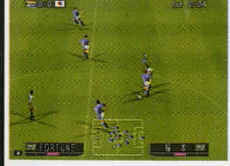
4

北斗之拳 世紀末救世主傳說
PlayStation/ACT
■BANDAI
10月26日　5800日圓
兩週銷量：38,734

5

G1 JOCKEY 2
PlayStation 2／ACT
■KOEI
11月2日　6800日圓
兩週銷量：31,471

香港讀者投票榜





1 2 3

1st	(PS)World Soccer實況Winning Eleven 2000(KONAMI)	148票
2nd	(DC)NBA 2K1(SEGA)	103票
3rd	(PS2)Silent Scope(KONAMI)	73票
4th	(PS)北斗之拳 世紀末救世主傳說(BANDAI)	71票
5th	(PS2)Moto GP(NAMCO)	68票

日本讀者投票榜





1 2 3

1st	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	34,206票
2nd	(PS)Dragon Quest VII~伊甸之戰士們(ENIX)	26,738票
3rd	(PS)FINAL FANTASY VIII(SQUARE)	15,339票
4th	(PS)心跳回憶 2(KONAMI)	14,028票
5th	(PS)FINAL FANTASY VII(SQUARE)	10,516票

※累積形式

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「ファミ通」12/1增刊~12/8號

香港期待榜

1st 上次第1位



GRAN TURISMO 3

PlayStation 2
SCE
RAC
預定今冬發售
價格未定
153票

2nd 上次第2位



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
11月30日
6800日圓
98票

3rd 上次第4位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
1月25日
價格未定
63票

4th 上次第3位



The Bouncer

PlayStation 2
SQUARE
ACT
12月23日
6800日圓
60票

5th 上次第5位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
預定2001年春發售
價格未定
57票

日本期待榜

1st 上次第1位



FINAL FANTASY X

PlayStation 2
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
2804票

2nd 上次第3位



FINAL FANTASY

WonderSwan
SQUARE
RPG
預定12月9日
4800日圓
2682票

3rd 上次第2位



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
預定11月30日
6800日圓
2290票

4th 上次第5位



THE Bouncer

PlayStation 2
SQUARE
AVG
12月23日
6800日圓
2152票

5th 上次第4位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2001年春季預定發售
價格未定
1871票

雙週推介



燃燒吧！JUSTICE 學園

Dreamcast
■CAPCOM
FIG
12月7日
5800日圓

今期獎品

比卡超完成品模型 1名
Winnie The Pooh公仔 1名

139 期得獎名單

Ultraman Tiga Action Doll 1名
馮啟新 K472XXX(1)
FF VIII人物Figure.............................. 1名
David Chan P340(8)

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GPM Data Ranking表格

截止日期：12月8日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________________ 聯絡電話：________

地址：________________________________

____

香港讀者投票榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________________________

____

____

香港期待榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________________________

____

____



COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 12 月 15 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

WS 優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 150 購買 Wonder Swan 主機或以 $ 240 購買 Wonder Swan 遊戲《超級機械人大戰 COMPACT 2：第二部》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC（PAL）主機優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 1070 購買 DC（PAL）主機套餐（連手掣＋AV 線＋火牛）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 配件遊戲優惠

凡於本店購買 DC 配件可獲美麗優惠

VGA 線 $ 50 PANTHER VGA BOX $ 65 FIGHTING STICK $ 120

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

奧運熱潮優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 80 購買 DC 奧運遊戲《Virtua Athlete 2K》或 $ 150 購買遊戲《COOL BOARDER BURRRN》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 名作優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 130 購買 DC 遊戲《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》或 $ 250 購買《基力之野望》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

Dreamcast 有買趁手

凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機套餐可獲省卻 $ 30 優惠

另

憑券到本店可以特惠價 $ 25 購買 Dreamcast S 端子線

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

修理遊戲主機有優惠？

凡於本店修理任何遊戲主機（如 DC 或 PS 等）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

GameBoy 優惠套餐（連保用證）

憑券到本店可以特惠價 $ 499 購買 Game Boy Color 主機套餐（主機＋機套＋火牛＋手繩＋燈＋電池＋對戰 CABLE）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

買 PS 遊戲著數多

憑券到本店可以 $ 45 起購買各款 PS 作品

另

憑券到本店可以特平價購買各款 PS 遊戲及加送 POS GUIDE BOOK（送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《Final Fantasy IX》（太空戰士 9）絕對平價！

憑券到本店可以特平價 $ 310 購買 PS 遊戲《Final Fantasy IX》或以 $ 399 購買《DRAGON QUEST VII》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

POS 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION（$ 200）即可獲贈 POS GUIDE BOOK（送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《電車 GO！》優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 119 購買 PS《電車 GO！》專用手掣

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

有買趁手！

憑券到本店預訂 Neo Geo《拳皇 2000》匣帶可獲贈 Neo Geo CD 乙隻（數量有限）

另

憑券到本店預訂 Wonder Swan Color ＋《FF》套裝可獲贈手繩 1 條（數量有限）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

PS 2 大優惠

憑券到本店可以特惠價購買 PS 2 主機及各款 PS 2 遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 手掣優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 75 購買 DC《FIGHTING PAD》手掣（內置震動及可接 VMS）

憑券到本店可以特惠價 $ 79 購買 4M VMS 或以特惠價 $ 90 購買 DC 光槍

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

買二手 GAME 及二手主機有優惠

憑券到本店購買二手遊戲或二手主機均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

PS One 主機優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 880 購買 PS One 主機可獲送火牛 1 個

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《MOTO GP》優惠套裝

憑券到本店可以特惠價 $ 680 購買 PS 2 遊戲《MOTO GP》＋軟盤

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC 主機優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 1600 購買 DC 主機（行版）並可獲送火牛＋手掣 2 個＋ 2 Game ＋原裝彩色殼（5 款選擇）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC 原裝彩色殼（5 款選擇）

憑券到本店可以特惠價 $ 248 購買 DC 原裝彩色殼（5 款選擇）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《Final Fantasy IX》優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 330 購買 PS 遊戲《Final Fantasy IX》可獲送 ViVi 公仔 1 個

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《SD Gundam G-Generation F》優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 330 購買 PS 遊戲《G-Gen F》（日本版）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

訂購 Wonder Swan Color 優惠

憑券到本店訂購 Wonder Swan Color 主機可獲省卻 $ 30 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

訂購 DC《Card Captor Sakura》優惠

憑券到本店訂購 DC 遊戲《Card Captor Sakura》可獲省卻 $ 30 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）



- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年12月15日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訂購《我的女神》優惠

憑券到本店訂購 DC 遊戲《我的女神》（限定版）可獲省卻 $ 30 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

預訂《T.O.E.》優惠

憑券到本店預訂 PS 遊戲《Tales Of Eternia》可獲省卻 $ 30 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19 號B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

預訂《育成足球特大號》優惠

凡剪下印花到本店購買 DC 遊戲《育成足球特大號》可獲省卻 $ 30 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19 號B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

買 Game 平 $ 20

凡剪下印花到本店購買遊戲軟件可獲省卻 $ 10 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19 號B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

PS 2 主機優惠

憑券到本店購買 PS 2 主機（日版）可獲送火牛或手掣1 個

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19 號B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

GB 遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 280 購買 GB 遊戲《艾莉工作室》／《瑪莉工作室》（限定版）又或以特惠價 $ 480 購買《艾莉工作室》＋《瑪莉工作室》套裝

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19 號B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

DC 法拉利田盤套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 380 購買 DC 法拉利田盤＋遊戲《Revolt》套裝

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19 號B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

有買趁手！

憑券到本店購買美版 GB 遊戲《POKEMON 金》／《POKEMON 銀》可獲送美版《POKEMON》步行器1 個

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19 號B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

DC 沙鎚優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 110 購買 DC 沙鎚

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

DC 震動器優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 40 購買 DC 震動器

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

PS 連射 PAD

憑券到本店可以優惠價$40 購買 PS 連射 PAD

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

N64《薩爾達》優惠

憑券到本店可以優惠價$498 購買 N64 遊戲《薩爾達傳說～祖拉姆之面具》（連 RAM 帶）

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

Dream Eyes 優惠

憑券到本店可以優惠價$990 購買 DC Dream Eyes 鏡頭

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

PS 2 抖碟盤優惠

憑券到本店可以優惠價$580 購買 PS 2 抖碟盤

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

DC 主機（行版）優惠

憑券到本店可以優惠價$1180 購買 DC 主機（行版）

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

PS 結他優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 70 購買 PS 結他

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

把 WS 樂趣升級！

憑券到本店可以優惠價$110 購買 WS 原裝對戰 CABLE

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

GB Printer 你有無買？

憑券到本店可以特惠價 $ 468 購買 GB 鏡頭＋ Printer
另
憑券到本店可以特惠價 $ 35 購買 GB Printer 紙張

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

美版《金》、《銀》重現江湖

憑券到本店可以特惠價 $ 240 購買美版 GB 遊戲《POKEMON 金》、《POKEMON 銀》

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

舊 NeoGeo Pocket 主機優惠套餐

憑券到本店可以優惠價$138 購買 NeoGeo Pocket 主機（黑白）連遊戲《拳皇 R-1》

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

DC SAVE CARD 優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 150 購買 DC 4M SAVE CARD（連震動功能）

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

Wonder Swan 主機優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 268 購買 Wonder Swan 主機連遊戲《彩虹島》、《POCKET FIGHTER》或《ROCKMAN》

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

DC 連腳踏軚盤

憑券到本店可以特惠價 $ 170 購買 DC 連腳踏軚盤

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

PS ／ PS 2 兩用光槍

憑券到本店可以特惠價 $ 118 購買 PS ／ PS 2 兩用光槍（可對應《SILENT SCOPE》）

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16 號好景商業中心1 ／F 34 室

評心而論

SUPER HERO作戰達爾達魯之野望

PS／RPG／BANPRESTO／6800日圓





咸旦仔

早在紅白機時代已紅極一時的超人氣作品《SUPER HERO作戰》終於在PS上推出第3輯，相信眾特撮迷必定瘋狂搶購，由其是附送Q版登場人物公仔的豪華特別版，更是特撮迷的首選。本作單看前兩輯的評價來說，此作的吸引度相信會頗高，不過當筆者完成「佳亞編」後，就發覺並不如想像般理想了。雖然本作推出在比前兩輯強的機種上，但除了播片方面比較出色之外，其他的畫面仍然停留在前兩輯的階段，那種起晒角和看不到人樣的角色實在令人失望。而流暢度方面亦不見得比前兩輯好，在迷宮中經常出現失控的情況。不過其實他也並不是一無是處的，就以特撮迷來說他那精彩的EVENT片段，令特撮迷能重溫各特撮英雄的精彩風姿。除此之外，遊戲中的特殊攻擊亦是一個值得一讚的系統，因為這個系統可讓玩者重溫各特撮英雄的成名絕技。總括而言本作算是一隻令人失望多過給人讚賞的遊戲，不過對於特撮FANS來說只是買來重溫各特撮英雄的名場面也是值得的。（註：因為筆者是特撮FANS的關係才會給此作以下的分數，否則將會除二。）

評分：7分

IKI

繼DC版《特撮英雄活劇》後，廠方再下一城，推出PS版《～達爾達魯之野望》。遊戲中集合了一眾特撮英雄，其中宇宙刑事復出更令不少FANS為此感動不已。遊戲中收錄了多個原著名場面，故事劇情的鋪排尚算不錯。然而，戰鬥畫面卻十分不濟，加上廠方同題材作品早已屢見不鮮，難怪予人黔驢技窮之感。

評分：6分

MARKS

超人雖然是一個不錯的遊戲題材，但當中卻出現不少令遊戲減分的部份，如人物表現差、畫面質素低，而且故事交代的表現方式十分累贅，令玩者感到十分沉悶。此外，遊戲進行時不但極不流暢，而且經常「窒」機，令人十分討厭。幸好當中有放置已開啟的動畫片段，以及超人的招式忠於原著，否則……

評分：4分

SUNRISE 英雄譚 R

PS2/RPG/SUNRISE INTERACTIVE/7800日圓





SAKURA KI

提到SUNRISE這間公司，相信有很多人也會想到一些著名日本動畫。有經典的有《機動戰士GUNDAM》，近現代的有《新機動戰紀GUNDAM W》和最新的《勇者王GAOGAIGAR FINAL》等，都是一些超人氣動畫。因為這個原因的關係，所以每逢SUNRISE用動畫作題材推出的遊戲也會大受歡迎。好像這個《SUNRISE 英雄譚R》也一樣，雖然已經在DC上推出過，現在再來PS2登場。不過遊戲並沒有什麼地方改進了，只是戰鬥畫面比DC的大了一些吧。說回遊戲本身的系統比較奇怪，那有動畫的機械人行動後要立即補給EN？要來來回回地補給和出出入入母艦真的很麻煩。不過利用那些動畫中的英雄人物來堆積的故事比較吸引，不過看到阿寶和希羅談話有點奇怪吧。遊戲的畫面其實和DC版的差不多，不過由於是用DVD來做的關係，因此播放CG MOVIE的時候十分漂亮。另外，遊戲的讀碟速度很理想，無論過場或是要播片等，都不用玩者等待，就連戰鬥時也不需要LOAD碟，令到進行遊戲的速度很流暢。如果各下是個動畫迷的話，不要錯過這個收錄了23套著名動畫的作品。

評分：6分

MS

繼DC版之後又來到PS2版本，它給筆者的第一種感覺，就是甚麼「狗屎垃圾」都放進遊戲內，最離譜的是，原是一隻以機械人為題材的遊戲，怎會與《媽媽是小學4年生》有關連？說回系統方面，與DC版本沒有分別，同樣是這麼無聊，永不死的駕駛員，永不毀的機械，唯獨是攻擊時的CG比DC版大了少許。

評分：6分

小璘

集合「SUNRISE」多套動畫作品的遊戲，當中最特別是有些不是以機械人作主題的動畫也有出場，例如《媽媽是小學四年生》、《Cyber Formula》等，但遊戲將所有角色的人設統一了，看起來總是怪怪的，不過喜歡那些作品的朋友不妨試試。遊戲的玩法不是太複雜，而難度不是太高，令遊戲和戰鬥都有點沈悶。

評分：5分

評心而論



AERO DANCING F 轟翼之初飛行

DC／SLG／CRI／3800日圓

小吉

這是一隻模擬空中駕駛的遊戲，在操控技巧方面要求很高，單是要完全理解戰機的操控方法已不是一件容易的事(筆者足足花了近二小時才完全熟習呢！)，在與敵機戰鬥更是一件艱苦的事，單是要鎖定目標已很困難了。遊戲中有一個計分的「翼之挑戰模式」，以取得的分數與朋友比較駕駛技術也是一個不錯的方法。

評分：7分

小悠

這種模擬飛行遊戲，令筆者立即想起有名的飛行作品《ACE COMBAT》。不過這遊戲在操作上比起用PS手掣玩，難度高出了不少呢！而使用DC玩是要求玩者更有技巧才能操縱自如，加上遊戲之中有許多有趣的模式供大家試飛，熱愛飛行遊戲的人絕對是愛不釋手了。而且畫面質素上十分理想，為它爭取了不少分數。

評分：7分

花京院

筆者對由此類型飛機GAME都是玩得十分水皮，由ACE COMBAT系列直到AERO DANCING系都是一樣。兩者的玩法都十分相似，但相對地，AERO DANCING是比較講求技術的。無疑這是有好與不好的，好的當然是會令遊戲的真實度增加，壞處是會令一些初學者(如筆者)入手時感到十分困難。所以筆者只會向一些飛機迷推介此作。

評分：7分



SNOW BOARD HEAVEN

PS2/SPT/CAPCOM/6800日圓

AINHO

又一滑雪遊戲，事實上這些類型作品的玩法大致相同，總是離不開花式表現框框，不同的只在於比賽舞台和角色方面。幸好此作收錄場地的路段比較長，背景製作得十分細緻，分歧路線亦比較多，流暢度亦高。可惜玩者不小心撞上一些阻礙物時，出現被困的情況，需要花費不少時間才成功擺脫，使比賽的樂趣得以降低。然而收錄的模式及賽道並不多，相信玩了一會兒便有厭倦的感覺。

評分：7分

IKI

一款由CAPCOM推出的滑雪作品，雖然玩法仍是跳不出《COOL BOARDERS》的框框(←好明顯係先入為主，但在下倒不否認自己是《C.B》系列的FANS)，但由於在各種動作上加進了配音，感覺竟也頗為有趣。遊戲畫面不俗，至少多邊形十分紮實，只是「九牙」尚有待改善。希望CAPCOM繼續努力罷！

評分：6分

隨風

簡單易上手的遊戲，操作十分簡便，只需要使用那「兩支棍」便能完成遊戲，還能做出各種各樣的花式，十分有趣。畫面方面一般，景色做得不錯，但是人設方面則不及筆者的要求。最後筆者有一點很疑惑，為什麼當角色撞到建築物後竟然會「飛開」？可真是彈力十足呢！(笑)

評分：7分



天空之餐廳

PS／TAB／Media Factory／5800日圓

小璘

雖然都是一向玩開的大富翁式遊戲，可是加插了烹調成份，而其玩法又新穎有趣，令本身沒有多大變化的大富翁遊戲增添新鮮感。其中最吸引人的是佔據領土的方法，和跟對手爭奪領土的戰鬥，即使畫面不是特別美、角色的樣子又不是太討好，也能讓人樂而忘返。若開始對一般大富翁生厭的朋友，就一定要試試。

評分：7分

隨風

雖然加入了製作料理的成份，可是感覺上始終很悶，而且沒有買賣土地那種刺激感，連一般大富翁都比不上。遊戲的進行很慢，這是由於玩者必需等待其他角色行動，如果幾位朋友一起同玩會比較有趣，但是一個人玩的話則只有等待睡著的份兒，根本等的時間比玩的時間還耐嘛！

評分：5分

小悠

與同期推出的《所先生的大富翁》比較，《天空之餐廳》這類大富翁遊戲便沒有所先生的有趣了，即使是加插了烹調成份也是有所不及。人物設定方面不算太美呢，但是在對戰的系統上花過不少心思，令人玩過後留下好印象。這個遊戲是個屬於消閒性質的，所以沒有玩過也不相干。

評分：5分



F1 WORLD GRAND PRIX II

DC/RAC/VIDEOSYSTEM/5800日圓

MARKS

雖然遊戲中以Formula 1為題材，但相比起其他同類遊戲就有點比不上，因為當中畫面「窒」、容易SHORT CUT，而且賽道指示出現的時間實在太遲，根本沒有足夠的時間減速入彎，令玩者不能取得更高的成績。幸好當中加入了有各隊車隊資料的GALLERY，否則分數會更低。

評分：5分

小吉

這隻F1賽車作為提材的遊戲，完全不能和同類型作品相比，其畫面的流暢度不足是最令筆者不能接受，單是這點已令整個遊戲的可玩性大減了，在操作方面尚算可以，而這遊戲在音樂方面更是給筆者有一種煩厭的感覺，不過音樂方面只是筆者的主觀感覺而已，可能會有很多其他的知音人也說不定。

評分：4分

時雨

說實在筆者對賽車遊戲的要求很簡單，就是畫面要順暢。不過這遊戲卻不能滿足到這個要求。論這遊戲的畫面不是太複雜，但卻有時快時慢的問題，像《SEGA RALLY2》一樣，我寧願FRAMERATE低一點，也不願意見這情況出現，影響成績。

評分：5分



SONIC SHUFFLE

DC/TAB/1-4P/美版

花京院

這遊戲不免會令SONIC的FANS(包括筆者)失望，因遊戲的可玩性比想像中低。雖然MINI GAME的數目是比較多，但不見得有什麼好玩。而MINI EVENT的存在更是可有可無。除此之外，要完成一版需要很多的時間，無耐性的人很容易會放棄。最大的問題是讀碟時間長和頻密，幸好畫面還算漂亮，加上是以SONIC作主題，都有一貫的價值。

評分：6

MS

日版未出；美版已搶閘推出，唯一好處是沒有語言的障礙，全是英文顯示。SONIC的BROAD GAME當然有一定質素，遊戲中的角色以平邊化的多邊形來製作，顏色十分鮮艷。並且一定要多人同時玩才能達最佳效果，並由骰仔改為以卡片形式來進行，這玩法較為新鮮，再加上其COMBO系統，玩起來有點叫人興奮。

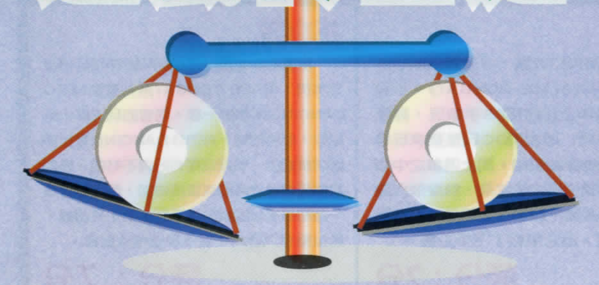
評分：7分

時雨

對這套SEGA版的《MARIO PARTY》，筆者本來抱有少許期待，但出來的效果卻令人失望。MINI GAME數量雖多但遊戲性不高，令到遊戲相當沈悶。在美國單靠SELL SONIC的形象或者會相當暢銷，但懷疑香港和日本的玩者不會對它產生興趣。

評分：5分

遊戲終審庭





陪審員：小璘

遊戲時間：100小時以上

最近於Dreamcast上推出一隻比較出色的RPG作品《Eternal Arcadia》，相信各位早已將遊戲完成了吧！不知各位對這遊戲感覺怎樣呢？是一隻普通的RPG，還是一隻有趣的RPG？

多姿多采的故事



本作所需的總遊戲時間都頗長，所以故事都因此而變得長起來；由主角只是為救家人、救一位陌生少女，變成環繞世界各地，找尋月晶去保護地球。雖然在主角進行冒險的時間不短，但故事亦交待得十分細緻，而且發生的事情又很多，令故事生色不少。至於故事的內容都十分廣泛，有說主角Vyse與兩位女孩之間的友情、漁夫Drachma和紙子妖怪莫比捷的恩怨、王子Enrique為拯救世界而大義滅親等，每一段都令人感動。



飛船就是一切

本作的故事背景是在一個虛構的世界中發生。雖然船隻在天空中飛翔，但卻有船隻在海上航行，像古時航海到世界各地探秘的時代感覺，不同的就只有人們在空中生活，十分親切和真實。而遊戲就將重點放在控制船隻上，一切大小事都會於船上發生，例如基本移動、戰鬥都利用船隻，在船隻上行動幾乎佔了遊戲的大半！



由於船隻是遊戲的一切，所以船隻在各方面的用途都設計得十分認真。首先在移動方面都跟一般有控制船隻的遊戲，如《FF》系列的飛空艇，都是照著目的地移動就可，亦有高低地域之分，這一點都不算是有任何特色之處；但利用船隻來作戰這方面卻設計得不錯，玩者能與同伴一同作戰，分配不同的炮彈攻擊、防禦等行動，令玩者能在進行陸地戰以外多一種戰鬥玩法。

選擇多多的行動種類

陸上戰篇



在戰鬥時能選擇的攻擊種類十分多，當中有普通攻擊，如「魔法」的煌術和技的行動。除了普通攻擊能自由使出外，煌術和技都是有限制的，前者將需要有特定的GUTS和KP，後者則需要有足夠的GUTS才能使出，它們都可謂十分方便使用。

然而，煌術和技都有其優點缺點。先說煌術，其最大優點就是可作攻擊和回復，特別是任何有關異常狀態的行動是最好的；但由於它要使用GUTS和KP，及要儲得特定經驗值才得習得煌術，而且攻擊系的煌術都不是有很大效果，所以只合適於遊戲初期、角色的能力還低之時使用。

至於技方面，當中多數是攻擊系行動，它們有單體攻擊，亦有全體攻擊，在對付不同數量敵人時非常好用。而補助系行動也不錯，例如Fina的「月の恵み」、Aika的「デルタシールド」和Enrique的「エスクード」，都能令我方全體處於安全狀態。配合了各人的技，就能在戰鬥中讓我方佔了優勢！最好的還是它只消費GUTS，不用浪費數量很少的KP。不過要習得技將需要有特定的「月之實」才可，而「月之實」又不能容易得到，另外所需GUTS又很多，所以它只能在遊戲中末段才能盡情的使用到。



除此之外，在遊戲中段、主角能邀請船員加入時，當GUTS達至全滿便能發動「Crew Crew技」。這一招雖然是很強的攻擊及回復技，可是所需之GUTS數量也很多，若要待GUTS全滿則會很費時失事，說不定在未儲GUTS時已經被敵人殺死，令這一招的使用率很低。

空中戰篇



空中戰與陸上戰不同在於作戰時多了一個能預測敵人的顯示器，玩者可參照它來作出更有效之行動。但這顯示器不是有太大作用，主要用途都是在它有顯示紅色警號之時，而且敵我雙方的行動之先後次序是會影響到顯示器的準確性，所以玩者都不能完全依賴它。

GUTS 和KP

其實GUTS和KP的作用大同小異，相同的就是可利用它來作出特定行動；相異的就只有前者能於每個回合中自動回復，及讓每位角色共用，後者則是每位角色都有設有特定數量，用完後是需要利用道具回復。但兩者都不是有太大分別，特別在空中戰中幾乎是作用不大，而且煌術和技的作用已有點相似，再出現這個作用相若的功能實在有點無謂，若能將兩者合併和用另一種方法去分辦煌術和技將會更好。

難易度



本作的難易度偏向低，不用「Continue」來完成遊戲是可以的，而且角色的能力亦能卓卓有餘去對付各大Boss。在遊戲開始不久時都仍有其一定難度，可是當進入遊戲開始進入中段時，便會發現難度不斷調低，這原因是遊戲中實在給予太多機會讓角色提昇級數了。本作中是以Random形式遇到敵人，敵人出現次數十分頻密，數量多得在儲級的同時亦成為富翁，可以將多樣貴重的道具購買到99件！雖然說這樣做可以順道作提昇級數，但有時剛打完敵人，轉過身來又有另一班敵人出現，卻令人有麻煩之嫌。

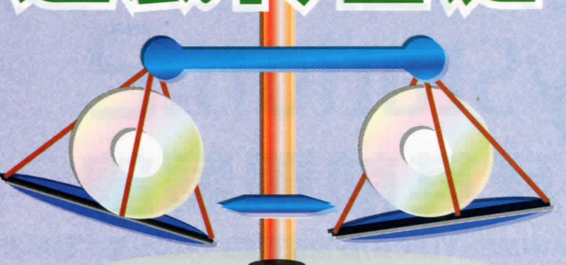
好壞參半的點綴



談完遊戲內的主要部份後，現在就說說當中比較次要的事物——發現物和船員。它們的設計意念都十分好，因為它們可以點綴一下遊戲，令遊戲更耐玩。然而它們的缺點就是欠缺提示，特別是船員，某幾位會自動出現於主角面前都還算好，但至於龍卡(リュウカン)和亞喬密斯(アキュミス)則完全只有好奇心強的玩者才有機會找到，而他們對遊戲亦十分重要，因此若因為找不到而失去他們真有點可惜；但即使是發現物也好，單憑情報中只能看一次的一兩句提示，根本是不足夠找到正確地點的。資料不足成了它們的嚴重弊端。

TEXT：小悠

遊戲終審庭



SD GUNDAM G GENERATION-F

生產商：BANDAI
售價：7800日圓（限定版9980日圓）
容量：CD-ROM×4
記憶：2~9BLOCK
發售日：發售中
遊戲時間：300小時以上



經過了三個多月的苦戰和死鬥，筆者在上一期終於完成了這份《G GENERATION-F》的攻略了！由於這也是筆者的第一份攻略，若有什麼做得不好的請大家多多見諒。回憶起當初是因為筆者對「高達」這東西有多少認識，而SLG的攻略也不是太難，所以便選了G-GEN F作為第一份攻略挑戰一下。可是遊戲的故事實在太長了，在寫作的時候的確是遇上許多困難。G-GEN F給筆者的第一個感覺是「有史以來記錄最詳細的高達遊戲，但是戰略性和難度也不及超級機械人大戰系列」。因為筆者也甚喜歡玩SLG遊戲的，尤其是富戰略性的，例如FFT、皇家騎士團、超級機械人大戰、火炎之紋章等等，所以對這個遊戲的期望也相當之高。結果也沒有令筆者太過失望，不論在畫面的質素上和LOAD碟的速度也十分理想，可以解決這個長期在機械人大戰上出現的問題。加上玩者設計原創隊的系統比起上集的G-GEN ZERO進化了不少，拼上了「最詳細高達GAME」之名，令外界對它的評價也很高呢！就本人而言G-GEN F是個於PS上出色的戰略遊戲來。



漫長的宇宙世紀之旅

時間是宇宙世紀0079年，玩者便開始了這個漫長的遊戲。G-GEN F的主要遊戲部份是由故事模擬模式來進行的，玩者可以選擇在那一個時代進行遊戲。由於時間越是後期，玩者面對的敵人便越強力，所以必須要由最初的高達故事開始攻略。對沒有接觸過高達或是對高達故事不太認識的朋友而言，G-GEN F能將長長的故事簡單化地表現出來，令玩者更加容易明白故事的劇情和投入在遊戲之中。G-GEN F中是利用宇宙世紀UC來劃分每一個故事，由起初的0079、08小隊、高達外傳、0080、0083、Z、S、ZZ、馬沙之反擊等等至到最近期的TV版高達作品《TURN A GUNDAM》也收錄在這遊戲之中，一共是三隻PS碟的容量。也即是說玩者會由起初的0079開始玩大約120多個STAGE的故事，比較起超級機械人大戰的內容長度，絕對是有過之而無不及。大家會有這樣的耐性去進行G-GEN F漫長的宇宙世紀之旅嗎？而進行一個STAGE的戰鬥是多麼的花費時間，玩者很容易要用一晚的時間去玩一個STAGE。玩者最少也要花上兩三個月去完成整個遊戲，筆者覺得這會是G-GEN F的缺點來。開始的時候是多麼地雀躍去培育原創隊，去開發MS和改造機體，但是當玩者完成了第一隻碟的內容後，還會有當初的熱誠去繼續餘下的旅程麼？







具有吸引力的CG動畫



剛才筆者說過了G-GEN F的遊戲內容是長得很，越玩越悶將會是這個SLG遊戲要著手解決的問題，那麼G-GEN F有什麼吸引人能繼續玩下去的點子呢？擁有最詳細的內容是其賣點之一，G-GEN F改錄了一共38個高達作品的故事，當中有不少的名場面是利用CG動畫活現出來的，例如馬沙對阿寶、嘉美尤對斯洛哥和哈曼對捷度等的名場面會被CG化活現於螢光幕之上，相信所有高達迷也會為此而興奮起來！第二個吸引玩者的地方是可以自由組織原創隊，大家可以利用在故事中進行的任務，去儲備資金和生產機體。玩者在遊戲中能參與的地方有很多，好像是原創隊駕駛員的培育、分配各成員在隊中的崗位、技術LEVEL的提升、機體的生產和開發、設計新類型的機體和為機體裝設配件。這些也是進行遊戲時玩者必須考慮的東西來，也即是戰略一部份，因應不同的版面和任務去編制原創隊出戰，那種給予玩者的自由度是機械人大戰所沒有的，也會是這個遊戲的樂趣所在。最後的賣點相信是G-GEN F引以自豪的最完整高達資料庫，要達成MS圖鑑100%是需要做多很多重工夫的，由起初的幾個%至到有60多70%是有難度的，玩者是有可能因為錯過了EVENT而看不到未出現過的機體，所以會為DATA BASE而努力的玩者相當之多。



總結

《SD GUNDAM G GENERATION-F》這個遊戲是BANDAI的誠意之作來，於資料的整理上和遊戲的質素上也是下過一番苦工的，明眼的玩者們是可以看得出來。價格上也尚算合理的，畢竟這也是一個一SET4隻碟的遊戲來呢！至於限定版方面若非模型友或是FANS的話便不必花費了，筆者也覺得價錢十分之可觀啊！送的是記念版的月曆和限定版高達SD模型。最後不論是喜愛高達的狂熱FANS們，還是對高達沒有太大認識的朋友們，G-GEN F也是一隻值得花時間體驗一下的SLG遊戲來呢。



TEXT：遊戲誌編輯部

遊戲主機風雲錄

連載最終回 PlayStation®2 推出及其前景展望

序

在1999年3月2日，SONY COMPUTER ENTERTAINMENT(SCE)於東京國際FORUM正式發表次世代PLAYSTATION的詳情，揭開了遊戲主機戰爭的新一頁……

2000年3月4日，PS2在日本正式發售，不消八個月的時間，SCE已經售出了約280萬部主機！但同一時間，PS2遊戲銷量卻持續低迷，反而DVD的銷量卻有大幅的增長……

2000年9月20日，MICROSOFT生佈了120間正在開發XBOX遊戲的廠商。當中包括了大量PS陣營熟悉的名字，CAPCOM、KONAMI、NAMCO、KOEI、TECMO、HUDSON……

PS2是否就是等於遊戲界的未來？

次世代 PS 發表

進入1999年，遊戲業界中已經流傳PLAYSTATION的後繼機種很快就會現身，而有關它的性能推測亦不絕於耳。可是到了最後當PS2的詳情正式公佈時，大家都被它的性能壓倒了。這也難怪，有誰能夠想SCE竟會造了一台性能如此強大和全面的「遊戲主機」出來？

◆PS2主機

PS2的心臟部份由兩部份組成，分別是128bit CPU「EMOTION ENGINE」，和顯示晶片「GRAPHICS SYNTHESIZER」，兩者都是SONY自己的製品。它們的能力有多強？根據SONY官方的數字，PS2一秒內可以顯示7500萬個多邊形！在1998年發售的DC，其多邊形顯示能力也只是每秒300萬個左右，從這樣看PS2的能力是DC的25倍！

PS2採用了大容量的DVD-ROM作為媒體，另外也兼容了CD-ROM。因此一些所需容量不多的軟件，可以選擇使用CD-ROM來節省成本。而業內人仕的另一焦點，是PS2到底能否看到DVD影片。在3月2日PS2首次公開時，SCE並未決定它會否對應DVD影碟。有傳SONY的AV部門曾反對過PS2對應DVD，因為這會影響專用DVD機的銷量。這個疑團一直到了9月SONY決定PS2正式的發售日和售價時來解開——PS2是可以看到DVD影碟的，而且不用特別硬件來協助，單是靠軟件(儲存在記憶咭內的DRIVER)便可以得到和市面DVD機同級的效果！EMOTION ENGINE的能力之強由此可見一斑。

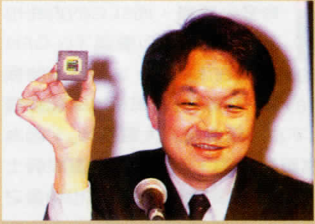
PS2的另一個 破 之處，是它可以玩回舊有PS的遊戲，這令它成為遊戲史上第一台可 兼容的主機。這樣做除了可以方便舊有PS玩家不用為接駁兩台主機而 外，對沒有購買上一代PS的人來說，PS2就更顯得超值了。一部約4 0日圓的最新型遊戲機，竟可以同時是一台DVD PLAYER和一台PS！

SONY 想藉 PS2 達到的目標

在99年3月PS2首次公開時，絕大部份人都以為PS2只是一台高性能的遊戲主機。這要多得SONY的情報保密工作做得十分足。例如當SCE的現社長久多良木健被記者問及：「PS2會否發展成為下世代的數碼AV家電？」時，他回答說：「PS2的目標始終是成為一台遊戲主機。」不過實際上又是否如此？答案是：「不」。SONY想利用PS2達到的目的，除了是保持自己於遊戲市場的領導地位外，還有另外兩方面：

入侵世界半導體市場

PS2使用的主要晶片——EMOTION ENGINE和GRAPHIC SYNTHESIZER，兩者都擁有極高的運算能力。當中尤其以DATA BUS、CACHE MEMORY和REGISTRY都完全128bit化的EMOTION ENGINE最受業內人仕注目。即使是對PS2的性能不表驚奇的人，也對SONY可以生產出這枚CPU大感詫異。



◆久多良木社長手中拿著的就是GRAPHIC SYNTHESIZER

EMOTION ENGINE是由SCE和東芝共同開發的CPU，兩間公司為了量產這枚CPU，更成立了一間合資的半導體公司——「大分TS SEMI-CONDUCTOR」，股權各佔約一半(SCE：51%，東芝：49%)。SCE為此共投入了500億日圓的資金。而GRAPHIC SYNTHESIZER則是由SCE全資的子公司「長崎SEMI-CONDUCTOR」生產，它的投資額更高達700億日圓。換言之，SCE在半導體這項新事業上，已一共投資了1200億日圓(約84億港元)！

一直以來，遊戲主機內的部件大都會採用市場上現成的製品，這是因為它們已經被量產化，成半得以降低(這點對遊戲機非常重要)。任天堂、SEGA甚至是SCE上一世代的PLAYSTATION也是如此。但今次SCE卻改變了遊戲界這個傳統，其原因是什麼？



◆SONY VS INTEL？這絕非癡人說夢

答案只有一個，就是SCE打算藉此打入世界的半導體市場。半導體市場的特色是難以進入(需要大量資金和技術)，但如果產品受消費者歡迎，很容易成為業界的標準，大量生產更能令製造成本降低，利潤增加，並形成壟斷的局面。而SCE剛好就擁有加入半導體市場的條件。首先她擁有最新(1999年時)的0.18微米晶片生產技術，在SCE首次公佈PS2的詳情時，已十分強調EMOTION ENGINE這個特點。第二是PS2有極龐大的需求，估計在發售後一年，SCE已可以售出超過300萬台PS2主機，SCE更以全球一億台為銷售目標。這數量足以令EMOTION ENGINE的成半大幅降低。更重要的是，SCE可以將EMOTION ENGINE外銷，提供給其他電腦和家電廠商(說到底單靠遊戲機這盤生意，要完全回收已投入的1200億日圓資金並不可能)，到時SCE就能與INTEL、AMD、IBM等平起平座，成為世界少數的半導體生產商之一。

成為未來的家庭伺服器

「PS2只是遊戲主機」這句話，於99年9月13日的第二個PS2發表會中已被久多良木社長親自推翻。當日他向外界說明了PS2在未來將會帶來的新生活方式——「e-Distribution」。簡單來說，e-Distribution即是透過家中的PS2，玩者可以取得(或購得)各種數碼資訊，除了遊戲之外，還有電影和音樂等等。為了達成這個目標，SCE選擇了使用高速和容量大的有線電視網(CATV)作為PS2通訊的標準，比起傳統的電話線，CATV價廉、高速、而且可以永遠連線，非常適合e-Distribution的理念。SCE表示PS2要取得的，是比玩具市場(Toy Market)、電視遊戲遊戲市場(Video Game

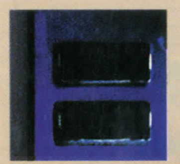
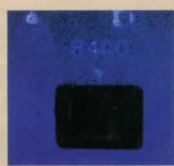
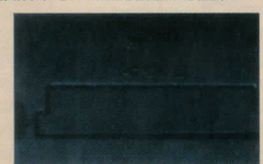
Market)和電腦娛樂市場(Computer Entertainment Market)再進一步的網路數碼娛樂市場(Networked Digital Entertainment Market)，可見SCE此一計劃的規模比大部人想像的都要大。

除了推行e-Distribution之外，PS2還有潛質成為玩者家中的伺服器(SERVER)。久多良木健也曾在PS2的發表會上使用「HOME SERVER」這個字來形容PS2未來可能扮演的角色。到底什麼是HOME SER VER？

一般大家所指的伺服器，通常是在公司內部用來管理整個社內網路的電腦，而HOME SERVER顧名思義則是管理家庭內家電(主要是AV產品)和網路的中樞。現代人家中的AV設備多不勝數，電視、錄影機、HIFI音響、DVD機、衛星電視、有線電視……要將這麼多的設備互相連結在一起，是十分麻煩的事。而且在管理和控制它們方面也缺乏效率。將家中的AV設備集中管理，並將它們和外界的網路連接起來，就是HOME SERVER的最大作用。

舉個例子，以前大家要錄影某個特定的節目，先要找電視節目表，然後輸入G-CODE或時間。但在未來有HOME SERVER的時候，大家就可以透過網路取得第一手的電視節目表，然後直接在畫面上選擇想錄影的節目。又例如在網上下載了的音樂，可以儲存在HOME SERVER內部，然後隨時在HIFI音響上播放。

以上例子雖然只是筆者的推測，而且實際實行起上來有許多技術上的問題需要解決，但無可否認的是SCE在設計PS2時，已將HOME SERVER的意念納入視野之中。例如PS2在直向擺放時，其外型就像極了一台伺服器。而在PS2的主機上，設有一個iLink端子、兩個USB端子和一個PCMCIA咭插口，為玩者在家中搭建網路做好準備。還有在PS2的記憶咭中，SCE加入了資料保安的機能「MAGIC GATE」，確保了信用咭號碼等敏感資料不會被網上不法之徒盜用。這一切都顯示了PS2的無限可能性。

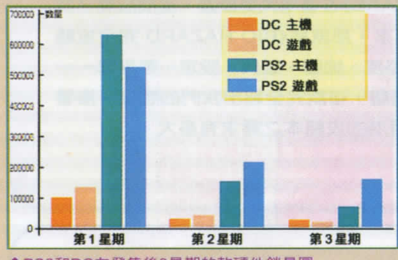




◆PS2的擴張能力強大，顯示SCE早已將HOME SERVER這意念放在PS2的設計身上

PS2的理想與現實

2000年3月3日半夜，於日本東京秋葉原到處都是排隊的人龍。他們的目的只有一個，那就是購買PS2了。經過日本傳媒大量報導和SCE的CM攻勢，PS2發售時的「盛況」比任何一部主機都要厲害。在發售後頭兩天，SCE準備了的100萬台主機被玩者一掃而空，而且需求仍然非常強勁。在發售後四個月內，銷量便已突破200萬台。如果不是SCE方面的產量不足，相信這數字早已突破300萬大關！

雖然PS2主機的銷量是如此厲害，但當我們將它和遊戲軟件的銷量作出比較，便會立即發現它們之間有著很大的分歧。



◆PS2和DC在發售後3星期的軟硬件銷量圖

根據日本雜誌《FAMI通》的資料，在PS2發售之後三星期，共售出了85萬6557部主機，而遊戲則售出了90萬2738套。比例是1：1.05，這個數字比DC的1：1.51低許多。如果單是看發售後第一個星期的數字，PS2主機的銷量竟比遊戲還多(主機和遊戲的比例是1：0.83)，即是說有許多人是只買機而不買遊戲！這個現象一直持續在現在，PS2雖已有接近400萬的主機數，但遊戲銷量卻仍然低迷，一些HIT的作品有20萬銷量已是相當不俗，許多更只有10萬或以下，像最近的《MotoGP》質素這樣好，就只有10萬多的銷量。而一些二線的作品如《beatmania II DX》、《G I JOCKEY 2》、《EXTREME RACING SSX》等遊戲，則只有2萬多，和DC遊戲不相伯仲。出現這個現象，除了是因為遊戲界本身的衰退，和大量期待作被延期至年底或2001年之外，PS2的賣點之一「DVD」也是個極為重要的因素。



◆PS2發售DVD是最大的得益者

在PS2發售前，業內人仕已擔心PS2的DVD的功能，會令遊戲和DVD之間出現競爭，現在這已經證明是事實。日本DVD市場在PS2發售後，激增了幾乎兩倍。根據日本映像軟件協會的資料，2000年8月的DVD影碟銷量是去年同期的279.7%，數量也首次超越了VHS帶。和毫無起色的遊戲軟件市場相比，PS2明顯只是帶旺了DVD，可說是相當諷刺。

畫面質素出現問題



◆《RIDGE RACER V》的鋸齒，令本來一流的遊戲打了折扣

PS2首次公開讓玩者試玩，是在發售前兩個星期前舉行的「PLAYSTATION FESTIVAL 2000」。理論上以PS2的強大機能，大家應該對PS2的表現為之讚嘆才對。但實際上玩者們在看完整個展覽後，心中都有個很大的疑問。「為什麼PS2的畫面會有這麼多鋸齒？」

初期PS2遊戲的畫面細膩程度無可否認是比DC更高，但畫面上的鋸齒和閃爍，卻對整體的觀感造成極大的影響。當中鋸齒是由PS2特殊的顯示方法所引起(詳細可參考127期遊戲誌)，而閃爍則是因為PS2沒有像DC般內置了「FLICKER-FREE」機能所致。玩者看過《RIDGE RACER V》、《鐵拳TT》、《EVERGRACE》等畫面，久而久之，玩者對PS2的質素已經失望，「像真」不再是PS2的強力賣點了。

PS2開發極之困難

隨著PS2發售了一段時間，PS2開發環境惡劣之聲開始不絕於耳。「硬件開發者的夢想，也是程式設計員的惡夢」，用以上這句話形容PS2是最好不過的的了。在EMOTION ENGINE的內部設有兩個專門用來計算3D圖像的VPU(VECTOR PROCESSING UNIT)，它們性能之高無可置疑，但問題是其內部構造非常複雜，要令它們發揮100%的性能，即使是極熟悉組合語言的程式員也很難做到。其次是EMOTION ENGINE內部被分為許多個功用不同的部份，要它們有效率地同時運作也絕非易事。最後是SCE沒有為軟件商提供到VPU的DEBUG(除蟲)工具，令程式員要手動地尋找錯處，極之缺乏效率。

這些PS2硬件上的問題，更因為SCE沒有提供開發用的GRAPHICS LIBRARY而惡化，這和上一代PS的政策完全不同。當時SCE會向所有生產商提供一套標準的GRAPHICS LIBRARY，利用它，即使一些細小、缺乏技術力的生產商也可以製作出像樣的遊戲。但到了PS2，則變得只有大生產商有財力投資資金和時間在研究PS2主機，自行發展開發用的工具。小廠商的生存空間被縮減，這會直接影響到PS2遊戲的數量。幸好，SCE最後也發現這問題的存在，於是在6月宣佈將在本年秋季推出GRAPHICS LIBRARY。不過其性能如何，現在仍是未知之數。

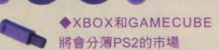
SCE由「王道」走向「霸道」



當初PS能夠擊敗任天堂，奪取了遊戲界的領導地位，主要是因為SCE所採取的企業策略是中國孟子所說的「王道」。「王道」轉個說法，即是「以民為本」。而這裡的「民」，自然是指遊戲業界人仕和玩者了。當年SCE將任天堂「主政」時一些不公平的現象一一扭轉過來。例如任天堂向軟件商收取的權利金過高，SCE就將PS的權利金降低。又如任天堂可以全面控制遊戲帶的出貨量，導致店舖方面有大量賣不出去的存貨，SCE就將遊戲的流通系統改革，成立消費者的需求為主導的體制……諸如此類的政策得到了遊戲設計者和零售商的好感，直接推動了PS市場的發展。

但在PS2發售後，SCE的作風有了根本的改變。由PS2不顧遊戲開發者死活的設計，到將PS2的強大機能放在最前面的宣傳策略，還有透過網上直接出售PS2、重視秋葉原的大商戶、便利店，而忽視弱小遊戲店舖的銷售策略等等，我們都可以隱約感受到SCE已走上了以力量為先的「霸道」。

SCE的王國會否因為走上「霸道」之路，而重蹈任天堂之覆轍？從X-BOX得到日本大量廠商加盟，CAPCOM公佈會走多平台路線，KONAMI公佈大量新的XBOX遊戲，業界傳出SQUARE將會在XBOX推出《FF》系列的新作……從這些消息當中，相信大家也可以略知一二。



◆XBOX和GAMECUBE將會分薄PS2的市場

遊戲界「一強多弱」的時代將會結束，取而代之的是玩者和生產商選擇平台的時代，SCE將不可能繼續維持業界的領導地位。



遊戲誌大事回顧





在這個12月，我們《GAME PLAYERS MAGAZINE》(以下簡稱GPM)將會分拆成兩本專門誌；《GAME PLAYERS PS》和《GAME PLAYERS DC》，這並不代表GPM完結，相反是GPM的新開始。由於市場的變化，我們亦會作出適當的改變，當中包括出書日期、頁數、內容編排以及價格，當然書名仍然用《遊戲誌》這個名字。這次震撼性的改革，可謂有史以來第一次，為了紀念這個日子，我們在此重溫一下這5年多以來《遊戲誌》的變化。

第一期遊戲誌的誕生



◆還記得第一期《遊戲誌》的封面嗎？

就在1995年6月16日，史上第一本由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雜誌誕生，之所以是由日本遊戲生產商直接支持，是因為前負責人米奇大人和JJ大人努力得來的，他們專程到日本與遊戲生產商聯絡，最後終於得到他們的支持，這可說是我們的榮耀。大家可曾記得《遊戲誌》在創刊號只有128頁，價格為28元，並以雙週刊的形式推出，當時的編輯亦只有好幾個，取材方向就如現在一樣是「全機種制霸」。當時可算是「超級任天堂」的末期和SEGA SATURN的初期，正是轉換次世代的時候；再加上當時香港並沒有本地的遊戲雜誌的出現，《遊戲誌》的誕生可說是充滿震撼性。

第一次改革

由於PlayStation和Saturn的良性競爭下，遊戲數量越來越多，128頁的《遊戲誌》根本不能收錄眾遊戲的詳盡介紹，於是便決定在1996年的2月16日實行第一次改革，當時剛好正是農曆新年，內容由原本的128頁增加至164頁；共32頁之多，而價格亦提升至35元。

就在第十八期的《遊戲誌》中(第一次改革)，不單增加了內容、專欄和攻略，還更改了整個版面，令到版面更為美觀，而且更追加了當時讀者十分愛戴的「遊戲小說」，相信讀者不會忘記這麼精彩的小說。



◆第一次改革的《遊戲誌》

首本攻略別冊



◆由JJ製作的攻略本絕對有一定的質素

於1996年4月，由Capcom推出的PlayStation遊戲《BIO HAZARD》在香港大受歡迎，從而展開了我們的攻略別冊的第一步。5月下旬，我們推出了第一本遊戲攻略本，那就是《BIO HAZARD 完全攻略本》，內容可謂十分齊備，HARD MODE攻略、所有ENDING、秘技、地圖、道具、設定…等等都一一收錄，並限量發行。由於這本攻略本大受好評，推出後不久已售罄，可謂完全超出我們的想像。接著的七月，我們把她加印，結果連第二版也售罄，從此可見當時香港的攻略本之需求有多大。

GAME PLAYERS EX

大家有否記起這個名字？於1996年6月為了紀念《遊戲誌》一周年，便決定隨書附送這本名為《GAME PLAYERS EX》的附錄，SIZE比《遊戲誌》還要大，有如報紙般，這本副刊的內容全是以介紹最新的遊戲為主，即是比書中還要快的「料」，但是價格仍然沒有改變，同樣是35元。



gameplayers.com.hk



於99年11月，因互聯網的資訊日漸流行，我們亦開設了自己的網站，當中不單有最新遊戲資訊；詳盡的遊戲介紹及攻略，並設立多個討論版供網友作討論，此外，更有不少遊戲片段下載，每日都有不少人瀏覽。我們的網站分別分為三個部份，VIEDO GAME；COMPUTER GAME和PLUS ²，分別介紹各不同類型的資訊，十分多元化。

創造經典

就在1996年的8月，我們再創造另一個傳說，就是《遊戲誌 次世代年鑑1996年版》，這本年鑑把1994年11月至1996年6月推出之SEGA SATURN和PlayStation遊戲的資料一一收錄起來，當中還包括了兩部主機的分析、次世代遊戲機的大事回顧以及各遊戲的秘技和出招表，厚達164頁的它，絕對足夠把當時的遊戲收錄下來，而推出後不久同樣售罄，由於有不少讀者要求再版，所以我們亦決定再加印，而今次加印的第二版《遊戲誌 次世代年鑑》，更是以白色作底色當封面，剛好是與第一版的黑色完成兩樣。





◆第一版《遊戲誌 次世代年鑑1996年版》是黑色底封面

遊戲畫集



1997年3月，《遊戲誌》再次衝出界限，推出了第一本遊戲的設定畫集，這本畫集以CAPCOM的遊戲為主題，由大家熟識的《STREET FIGHTER》至《STREET FIGHTER III》、《VAMPIRE》系列、《BIO HAZARD 2》、《CYBERBOTS》…等等大作的所有設定畫都有收錄，全書共164頁，絕對是FANS收藏品。

震撼全城之攻略全書

就在1997年的4月，《遊戲誌》推出了史上最強的遊戲攻略《FINAL FANTASY VII攻略全書》，全書厚達212頁，主要由兩大編輯米奇和JJ製作，內容十分之豐富，當時吸引了不少讀者，他們的心血絕對沒有白費。



攻略別冊先驅

在第54期的《遊戲誌》中，把原本GAME PLAYERS EX改為附送遊戲攻略別冊，打頭陣的是《夢幻模擬戰IV》，全本別冊為52頁，再加上有關遊戲生產商提供遊戲資料，使到攻略別冊更受歡迎，就是這樣《遊戲誌》一連多期也會因應當時最HIT的遊戲來當攻略別冊，直到現在亦大受好評。



數碼遊戲嘉年華

最近我們亦會在每個月舉行一個嘉年華會，分別在香港不同地區舉行，當中除了有免費遊戲試玩外，更有即場比賽及大抽獎，每次都能令來訪者滿載而歸。

而每次所放置的遊戲均不同，全是最新最流行的遊戲，還有我們的CYPER GIRL--YOYO作主持，場面十分熱鬧。

首次書展登場

就在1997年7月中，《遊戲誌》首次在香港書展登場，當中除了有《遊戲誌》賣外，還有《遊戲誌次世代年鑑1997年版》以及我們集團新推出的綜合遊戲週刊《遊樂誌》，當日亦十分熱鬧，我們還請了幾位COSPLAYER銷售，由於那幾天來訪的讀者又實在太多，結果被迫在兩個時段暫停開放。

副刊內容大增

於第62期《遊戲誌》；我們開始增加了副刊的內容，就如「精武門」、「遊戲誌官立小學」、「遊言戲語」和「業務機戰隊」。此外、更隨書附送了一本「電腦遊園地」別冊，這可是現在的《HPYER PC PLAYER》之前身，接著的數期，也分別隨書附送一本「電腦遊園地」和以街機為主的「業務機戰隊EX」，變成一書三冊。





特別限定版

1998年1月，我們又作出一個新的突破，不單得到CAPCOM ASIA的授權製作《BIO HAZARD 2》攻略本，更是本地第一本與遊戲同時推出的攻略本，內容方面當然是十分完整，沒有任何遺漏，所有機密都一一揭開。並且能夠於同時期推出的第66期《遊戲誌BIO HAZARD 2特別限定版》中，送出《BIO HAZARD 2》攻略先修VCD，這本特別限定版全港限量5000本，而且更是以《BIO HAZARD 2》作封面，這事史無前例，絕對是值得紀念。亦開創了香港雜誌新紀元。

接著的71期《GAME PLAYERS》，我們亦配合PS的《鐵拳3》的推出，與SCEH合辦有關行動，讀者只需集齊於當期特別版中的《鐵拳3》出招卡，和原裝遊戲內的LOGO貼紙，便有機會獲大獎，大家有沒有參加？







◆JJ製作的《BIO HAZARD 2》同步攻略本



HYPER PC PLAYER誕生

一連續多期於本誌中附送的「電腦遊園地」，由於反應熱烈，很快在同年的3月，獨立成為《HYPER PC PLAYER》，取而代之的別冊，就變回遊戲攻略。而在它創刊的同時，我們公司亦剛好成立了三週年，為了慶祝這兩件喜事，便於君悅酒店舉行週年晚宴，全公司上上下下都一同出席，當時還舉行了不少比賽，場面十分熱鬧。

一連串的格鬥攻略行動

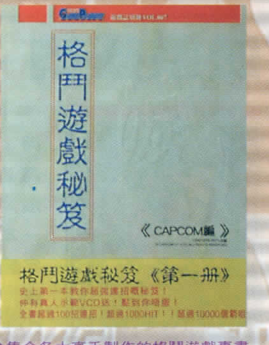
在1998年，格鬥遊戲的熱潮可謂十分盛行，除了《拳皇'98》、《少年街霸3》推出外，還有其他不同的格鬥遊戲，我們配合這個潮流於當年的中推出了多本格鬥遊戲增刊：《拳皇'98》角色總覽、《少年街霸3》招式總覽、《STREET FIGHTER EX 2》的人物解說真書…等，此外，我們還推出了一本《格鬥遊戲秘笈》，還邀請了幾位高手來協力製作，還隨書附送VCD作連續技示範，把令人嘆為觀止的連續技一一做出來，可謂史上最高的格鬥秘笈。其中最值得一提的是我們的《拳皇'98鬥技鑽研》攻略本，除了有我們的高手製作攻略外，還邀請馬榮成繪畫封面，絕對是最強組合。











◆集合各大高手製作的格鬥遊戲專書

初體驗

經過一番努力，我們終於打破了香港遊戲雜誌單純附送副刊(書籍)的界限，成為首個香港遊戲雜誌成功能夠隨書附送遊戲的中文體驗版，這隻名為《XI[sai]》益智遊戲便於76期限定版附送，這遊戲是全中文顯示，打破了語言的隔膜，適合每一個香港人，不過由於限量4000隻，很快便售罄。此外，我們還為這遊戲推出了一本公式GUIDE BOOK。



動畫消閒娛樂副刊誕生

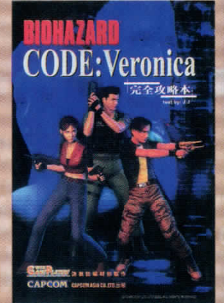


為了令本誌更為生動，我們於82期中，隨書附送了一本16頁的娛樂消閒刊物《PLAYER ZONE》，並且於同期再附加「互動遊戲誌」體驗VCD，本誌亦變成一書三冊再加VCD，價格依然沒變，在不斷的改革下，亦成為書中不可缺少的一部份。



其他GPM增刊

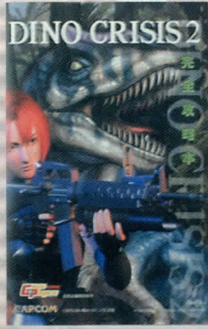
在市場的改變下，我們亦因應改變而推出了不少增刊，就如《Virtual Doll》為例，在1998年時除了格鬥遊戲盛行外，還有一種遊戲十分盛行，那就是以美少女為題材的遊戲，因此便由本誌最熟識美少女的山寺良牙和ABO聯合製作這本增刊，把史上遊戲中登場的美少女一一盡錄，絕對是愛玩美少女遊戲的玩家必收藏之品。







在後期，我們亦授權取得不少名作遊戲之同步攻略本，《BIOHAZARD CODE:Veronica》、《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》、《DINO CRISIS》、《DINO CRISIS 2》、《BREATH OF FIRE IV不變的人》…等等；全都是名作遊戲，每本增刊都受到不少好評。





◆你有支持嗎？





光榮之刻

當踏入1999年，可是《遊戲誌》最光輝的時代，因為我們授權推出全球最賣座的RPG遊戲《FINAL FANTASY VIII》的攻略本，這本是SQUARE授權香港唯一的中文公式攻略本，而且更是與遊戲同日推出，就在推出此書當天，已吸引有不少讀者購買。這種光榮之刻，一直銘記於心。

100期之紀念號

為了紀念本誌順利踏入第100期，我們推出了兩個版本來祝賀，普通版本就如平常的《遊戲誌》般，一切都沒有改變，不過其紀念版，除了擁有十分耀眼的黃金色封面和普通版的內容外，還隨書附送一本擁有100頁的《FINAL FANTASY VIII》之攻略合訂本，當中內容有些微的修改，絕對擁有收藏的價值，而價格亦提高至60元。不過在推出當日，不單成為被「炒」賣的對象，而且還有供不應求，在此向讀者說句：「謝謝你們的支持啊！」。



新面貌

過了100期後的《遊戲誌》，為了令讀者有嶄新的感覺，我們作出一個改革，就連LOGO也更換，此外更分為完美版和普通版，完美版的頁數增至180之餘，還會有「互動遊戲誌」VCD，價格仍然不變，至於普通版則扣除「互動遊戲誌」VCD，而價格調低至28元，即《遊戲誌》創刊時的價值。可是由於有不少讀者要求用回舊的LOGO，在徇眾要求的情況下，我們決定於103期用回以前的LOGO。於109期，再次因應讀者的要求附送遊戲攻略別冊，接下來的每期《遊戲誌》都有別冊附送。



多面睇



除了遊戲之外，我們亦曾與娛樂界的人仕接觸，從而達到令本誌更多元化，就在104期中，我們成功邀請鄭伊健作專訪，還在特別版中附送中華英雄製作特輯VCD，當然這期書的價格也略為提高，這也是我們首次能夠成功附送電影的製作特輯。



將來的進展

直到現在，我們發覺遊戲業界變動，DC/PS將會多元化，綜合性的雜誌為了配合這個市場，我們決定從12月開始，把《遊戲誌》分拆成《GAME PLAYERS PS》和《GAME PLAYERS DC》兩本，主因要提高質素，做出一本完全滿足機迷的專門誌，而內容方面將會是這樣分配：《GAME PLAYERS PS》的內容主要是收錄以PS、PS2和手提機遊戲；而《GAME PLAYERS DC》的內容則是以DC遊戲為主，頁數分別都是128頁，價格為18元正，預定於12月13日推出《GAME PLAYERS DC》，而《GAME PLAYERS PS》預定在12月20日推出，詳細情形可參閱有關廣告，這次的改變是把《遊戲誌》推進新的紀元，希望這次的改變能令各讀者的滿意。除此之外，我們還會有一連串的行動，如即將推行的E-CARD、GAME ON DEMAND、ONLINE GAME及COUPON(可參閱179頁）…等，並會隨著時代的變化進化下去。GP



TETX：時雨

遊戲誌專題

在今年的聖誕檔期，遊戲界最注目的產品，毫無疑問是BANDAI的新手提機「WONDERSWAN COLOR」！其實一直以來玩家們都十分期待WONDERSWAN彩色化，因為WS本身的性能比GAME BOY高，機身細小，充滿時代感，只可惜它的黑白液晶畫面影響了其表現力。現在WS彩色化並配合BANDAI和SQUARE之強勁遊戲，喜愛手提機的朋友定會愛不釋手！

WONDERSWAN COLOR 發售前特集





12月9日發售
定價6800日圓

WONDERSWAN COLOR四大強項

■與舊有WS遊戲完全兼容

WSC和舊WS是100%兼容的，因此它可以玩回所有已推出的WS遊戲。當然，WS的周邊裝置如立體聲耳筒、專用充電池等也可以在WSC上使用，不用另外購買。



◆用來通訊的WONDER GATE當然也完全對應(不過只限日本)

■主機顏色任君選擇

WSC在推出當日，已有五種機身顏色可供選擇，而且之前已經停產的非透明色也會重新推出，喜歡它們的朋友不要錯過了！

◆PERAL BLUE

◆PERAL PINK

◆CRYSTAL BLACK

◆CRYSTAL BLUE



◆CRYSTAL ORANGE

■主機機能全面強化

WSC的記憶體容量為512kbit，這是舊WS的四倍！與此同時，WSC遊戲的最大容量也由128Mbit增至512Mbit，因此即使是規模極為龐大的RPG遊戲，WSC也可以應付自如。



◆像《FF》這類大作，WSC也有足夠的容量去移植

■畫面更大更清晰

WSC的畫面比舊WS為大(請參考右圖)，但主機的體積仍可以保持「苗條」，放在恤衫口袋也沒有問題！而且由於採用了反射型FSTN液晶的關係，WS為人詬病的畫面殘像在WSC上已大幅改善，即使是玩回舊的黑白遊戲，WSC也能給大家一份全新感受！



◆上面是舊WS，下面則是WSC，可以看到WSC的畫面大了不少

WONDERSWAN COLOR規格表

機身尺寸	74.3(闊)×128(長)×24.3(厚)(使用2A電池時)
	74.3(闊)×128(長)×17.5(厚)(使用專用充電池時)
重量	約95g(不含電池)
電源	2A電池×1或專用充電池
顯示器	反射型FSTN 解像度224×144×RGB
色數	4096(R:G:B = 4:4:4 bit)最大同時發色數：241色
顯示器尺寸	約2.8寸
CPU	16bit
運作周波數	3.072MHz
RAM	VRAM/WRAM共用：512kbit
通訊機能	9600kbps/3.84kbps
映像機能	平面物件一畫面內最多128個 一水平線上最多32個
	同時顯示兩個螢幕 視窗功能
音響機能	數碼音源4ch 使用耳筒時有立體聲
其他功能	和WONDERSWAN完全兼容

《FF》系列的首套作品，於WSC上重現！



發售日：12月9日
發售商：SQUARE
價格：4800日圓(連WSC主機特別版：9999日圓)
1P／RPG／COLOR專用

見證《FF》的歷史

不論在日本和香港都極受歡迎的RPG系列《FINAL FANTASY》，它的第一集原來已經推出13年了！不少在SFC或者是PS年代才成為《FF》FANS的玩者，相信都沒有玩過《FF》早期之作品。雖然後來SQUARE曾在紅白機推出過《FF1》《2》《3》的合輯，但仍有不少人錯過了。現在SQUARE將《FF1》移植至WSC上，實在是玩者之福！




◆乘潛水艇進入海底時新增了過場動畫！



◆地圖畫面的進化也是一目瞭然

WSC版《FF1》最吸引人之處，當然是它完全重新製作的畫面。利用WSC強大的表現能力，本來畫面簡陋不堪的《FF1》，已經變得色彩豐富，充滿現代感。看看公佈了的畫面，是不是很有超任的感覺呢？好像戰鬥時不但加入了背景，而且使用魔法時的效果更是震撼！地圖畫面和紅白機版相比，也不知進化了多少倍。相信玩過舊版的朋友，必定會被這些畫面感動！




◆充滿迫力的魔法攻擊！

由於《FF1》已是13年前的舊遊戲，一些不合時宜的遊戲系統和不方便的操作法，在WSC版中將會有所改善。例如新增了可以一次過將手上最強的武器和防具裝備上身的「さいきょう」(最強)指令；在商店購買藥草等道具時不需再一件一件地購買；讓玩者隨時隨地都可以安心關機的AUTO SAVE機能等等。



◆STATUS畫面的LAYOUT也有所改善

《FF1》同梱特別版WSC

為了記念《FF》系列移植至WSC，BANDAI特別準備了一套精美的《FF1》遊戲連WSC主機套裝，並以低於10000日圓的價格發售！這套套裝的WSC主機是純白色的特別版，不會另行發售，加上數量有限，相信到時一定會掀起搶購潮！



《FF2》和《3》也會陸續登場！

除了《FF1》之外，SQUARE也計劃在WSC推出《FF2》和《FF3》的移植版，開發工作已進行得如火如荼。《FF2》是《FF》系列的「問題作」，SQUARE在裡面加入了許多新鮮的要素，例如魔法熟練度，隊伍內的隊員互相攻擊作練習，和以KEYWORD形式的對話系統等等。而《FF3》則是奠定了《FF》系列人氣的作品，《FF》的代名詞「召喚獸」和「轉職系統」也是這一代中首次出現。它們兩套都是比《FF1》更為成熟的作品，絕對值得期待！



◆以帝國和反抗軍之戰為故事背景的《FF2》

◆世界規模宏大，開始出現大作之風的《FF3》

SQUARE其他WSC對應作品

WILD CARD(暫稱)

發售日：今冬預定
發售商：SQUARE
價格：4300日圓
1P／RPG／COLOR專用

SQUARE全新的RPG作品《WILD CARD》，是套設定非常奇特的作品。遊戲中的所有人和物，都是用咭的方式去表達。例如遊戲中的移動，就是以選擇目的地的咭片來進行。敵我雙方的角色、怪物甚至是道具等也全都是以咭片代表！至於戰鬥方面，本遊戲則採用了傳統的RPG式戰鬥，而不是像《遊戲王》式的CARD BATTLE。遊戲規則在大幅簡化後，變得十分簡單易明，即使是RPG初心者玩起上來也不會有困難。

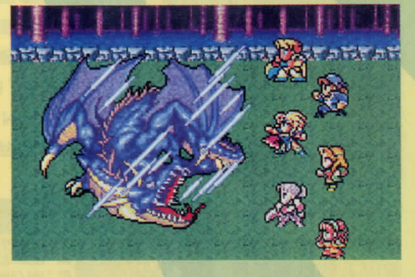





ROMACING SAGA

發售日：未定
發售商：SQUARE
價格：未定
1P／RPG／COLOR專用

在91年於超任上推出的RPG超大作《ROMACING SAGA》，也會在稍後移植至WSC上。《R. SAGA》的最大特點，就是那個自由度極大的故事和隊伍組成系統。和其他單線的RPG不一樣，每位玩者在玩《R. SAGA》的經歷都會有所不同，耐玩度和重玩價值都極高。從公開了的畫面來看，WSC要表現超任質素的畫面也沒有任何問題，值得期待！

其他WSC注目作品

LIME RIDER KERORICAN

發售日：12月9日
發售商：BANDAI
價格：3980日圓
1P／ACT／COLOR專用

PS勁HIT音樂遊戲《PARAPPA RAPPER》的監製松浦雅也，將於WSC上推出新作！《LIME RIDER KERORICAN》也是套考驗玩者節奏感的遊戲，玩者要控制女主角HIROMI，去粉碎邪惡組織「BOOSTER」的野心！至於擊倒敵人的方法只有一個——配合敵人動作的節奏去按擊就行了！另外遊戲會依照玩者的行動，隨時改變每關的敵人構成，因此每一次玩都是一次新的體驗。將主機打斜來玩也是本遊戲的一個新嘗試。



GUNPEY EX

發售日：12月9日
發售商：BANDAI
價格：2980日圓
1-2P／PUZ／COLOR專用

這套由已故「GAME BOY之父」橫井軍平設計的名作PUZ遊戲，規則簡單到極點（將畫面上的線連成一條），但卻擁有無限的戰略性。今次它以彩色的形式重新推出，加入了許多新的要素。例如將相同顏色的線連在一起，就可以得到額外的BONUS；如能盡快完成連線，可以獲得TIME BONUS等等。另外遊戲還提供了中斷機能，玩者隨時隨地都可以繼續上次未完的遊戲，非常方便。

機動戰士高達Vol. 1 ~SIDE 7~

發售日：2001年1月下旬
發售商：BANDAI
價格：4500日圓
1P／AVG／COLOR專用

初代《機動戰士高達》動畫，到了現時仍為人津津樂道。不過如果大家想重溫它，不需要看LD或VCD，因為很快整個初代高達的故事就會分成三部在WSC上重現！這套《Vol. 1》收錄了電視版高達的頭12集故事，玩者會以AVG的形式進行遊戲，而中途更會加插SLG的戰鬥部份。單是那些忠於原著的動畫演出和音樂，已經值回票價了！

宇宙戰艦大和號

發售日：2001年2月預定
發售商：BANDAI
價格：4500日圓
1P／SLG／COLOR對應

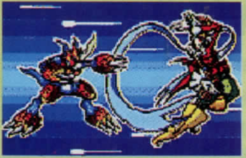
《宇宙戰艦大和號》在今年年頭推出過PS版遊戲，成為了大和迷之間的一大話題。在下年，大和號會再一次和大家見面！這套WSC版的《大和號》是以電視版的第一作為背景，並會加入電影版和漫畫版的「永遠之茱麗」的故事，和其他原創的故事分支，因此玩者有機會欣賞到全新的《大和號》故事！至於遊戲本身則是以戰略SLG形式進行，充滿迫力的戰鬥畫面盡顯了WSC之強大性能。



DIGIMON ADVENTURE 2: D1 TAMER

發售日：12月9日
發售商：BANDAI
價格：3980日圓
1P／RPG／COLOR對應

在港日兩地都大受歡迎的《數碼暴龍》，其最新的WS版遊戲已經對應COLOR版了！故事講述玩者某天在電腦網路上看到「四聖獸」的呼召，並因此進入了數碼暴龍的世界中。原來四聖獸之間正在爭奪世界的霸權，玩者要向其中一隻聖獸發誓效忠，並成為「D1 TOURNAMENT」——一個決定世界霸權誰屬的比賽之參賽者，利用230隻以上的數碼暴龍去爭取最後勝利！





DARK EYES

發售日：2001年2月預定
發售商：BANDAI
價格：4500日圓
1-2P／SRPG／COLOR對應

《DARK EYES》是首套日本國內開發的網上RPG遊戲，在PC遊戲界很受歡迎，而這套WSC版則是利用了它的世界觀製作的新遊戲。在惑星FAIR HOPE上，住著兩個互不相識的種族——擁有豐富資源，擅於利用大自然力量的OGAL族；和在惡劣的環境中生存，擅於採礦和原料加工的INFAN族。某天他們於是知道了對方的存在，種族戰爭一觸即發！



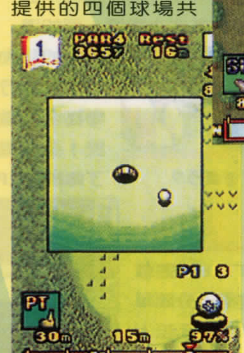




NAMCO WONDER CLASSIC

發售日：1月中旬預定
發售商：BANDAI
價格：4500日圓
1-2P／SPT／COLOR對應

在紅白機年代已大獲好評的NAMCO高爾夫球遊戲將在WSC上再登場！遊戲中玩者可以從為數眾多的NAMCO經典人物中選擇一個來代表自己，去挑戰遊戲提供的四個球場共72個洞，這個數字絕對是破了手提機高爾夫球遊戲的紀錄！加上WSC才做到的美麗畫面，相信喜歡高球的朋友必定會愛上它！



緊急務集!!

《GAME PLAYERS MAGAZINE》（遊戲誌）將於12月分拆為《GAME PLAYERS PS》及《GAME PLAYERS DC》兩本，為了精益求精，很希望收集大家對這兩本新書的意見及期望，從而令這兩本新書更適合大家，提供最好意見的10位讀者，將會各有$500現金作獎賞。

參加辦法

大家只要把有關的詳細意見內容，以及個人資料，寄來「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓」，信封面註明「意見收集」便可。或者可電郵到 msv@ gameplayers.com.hk（註：並註明閣下的真實名字與聯絡方法）

TEXT：MARKS

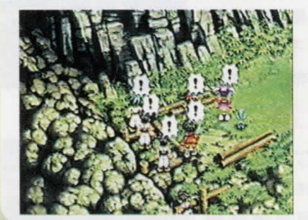
Tales of Eternia

PS

發售商：	NAMCO
售價：	5800 日圓
容量：	CD-ROM×3
記憶：	1 BLOCK
發售日：	11月30日
RPG/4P	

新英雄之旅即將誕生!!

NAMCO皇牌遊戲之一的《Tales》系列，繼之前將強化了的超任版《Tales of Destiny》和《Tales of Phantasia》移植上PlayStation後，即將在本月的30號推出這個系列的最新作品一《Tales of Eternia》，今次再不是超任移植作，而是最新製作的作品。由於這個大作將會在月底推出，所以本誌為大家獻上最詳盡的介紹，令每一位喜歡期待這遊戲的讀者可以更深入地了解當中的系統和特色。





WORLD

遊戲中的舞台是劍和晶靈術(魔法)同樣被廣範使用的幻想世界。主角他們所長生和成長的地方名叫「INFERIOR」，天上可以見到的另一個世界名為「CERESTENIA」，而中間有一層稱為「OLVES界面」，好像一道幕牆將兩個世界分開，令兩個世界約一千年沒有任何接觸，而包含兩者的世界整體則稱為「ETERNIA」。



INFERIOR大陸

STORY

主角RID走到瞭望台時，看見與自己青梅竹馬的FARAH正站在瞭望台上眺望著遼闊的天空，突然一道白色光芒墮向站在瞭望台的二人。幸好，RID二人都及時避過，而FARAH則起身後立刻獨自向神秘光芒墜落的地方走去調查。同樣





充滿好奇心的RID隨後追著FARAH進入森林之內。在森林中，遇上了一隻不斷叫出「quickie」的神秘生物，而牠好像叫RID跟牠走。在那生物的引導下終於見到FARAH和一名從未見過的少女。由於那位神秘少女所說的並不是「INFERIOR」世界通用的語言，所以RID完全不明白其意思。當RID表現出不明所意時，少女撲向RID，而兩者身體發出一道紅光，令到RID明白其意思。最後他們三人便返回RID二人的村莊，這樣RID隨後發生了改變其一生的冒險旅程……









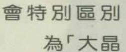





晶靈

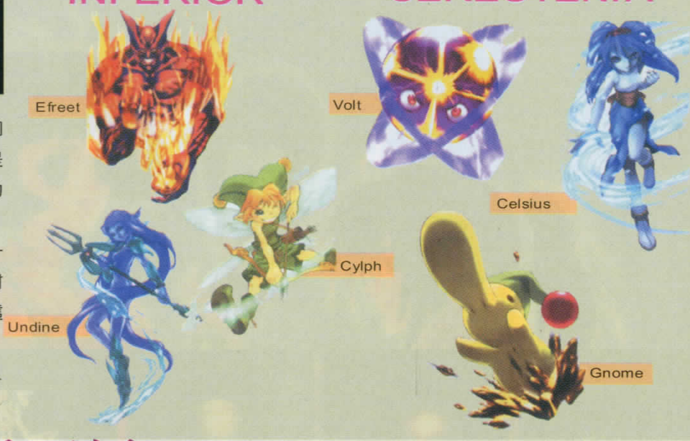
在「ETERNIA」世界裡，有一種可以掌管所有的物理現象的力量，而它被稱為「晶靈(=CRAMEL)」。雖然的實際形態充滿著謎團，但可以知道他和其他的生命體不同。晶靈世界中，同樣會有一些地位比較高的晶靈，而他們會特別區別為「大晶靈」，不過「INFERIOR」和「CERESTENIA」界的大晶靈是完全不同。至於能夠使用這種力量的人類則總稱為「晶靈術士」。晶靈術士會將好像水晶的「晶靈石」放進一個細小的桶子內來方便攜帶，而晶靈則封進晶靈石內，這樣晶靈術士就可以行使這些力量。此外，在CERESTENIA世界中，桶子的形態與圖中的INFERIOR「CRAMEL KEIGE」不同。





「ETERNIA」大晶靈

現時可以知道兩個世界合共有六位大晶靈存在



「ETERNIA」的代步交通工具

BANALUTNIA號

長	28.4m
寬	10.9m
高	10.9m
重	463t

雖然現時對它的取得時間還未清楚，但可以知道的是RID他們將會乘搭這艘稱為「BANALUTNIA號」。BANALUTNIA這個名字是原於MERUNIKUS語(CERESTENIA的言語)，表示「富」的意思，而它與其他船不同的是可以在空中飛行。至於BANALUTNIA號的來歷是大海盜—Aifulist之前擁有的船。現在就是其子孫—CHAT所持有的物件。這個系列一直以來，這種交通工具都可以作為大陸之間的移動，這麼相信CHAT出現的時間在遊戲後半部份。

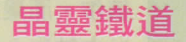
連絡船

連絡船是一個航行於INFERIOR主要城市之間的交通工具。不過沒有乘搭的船票是不能乘搭的。



晶靈鐵道

利用擺放了很多晶靈的大型CRAMEL KEIGE作為動力能源來運送貨物。不過動力能源稀少的現在已經不能運作了。



稱號

這是《TALES》系列的舊有系統稱號系統。稱號是可以在STATUS畫面中依照玩者的喜好而改變。雖然最初各人都沒有得到稱號，但只要達成指定的條件，就可以獲得新稱號。各個稱號的條件都同樣不知道的，令到集齊所有稱號變成一件非常困難的事情。由於不會影響故事發展，所以毋須要將所有稱號集齊。

POCKET STATION

戰吧！RID



RID與怪物的簡易戰鬥。當中有按下相應「技」按鈕的「反射型」和按下順序表示的按鈕的「記憶型」兩種遊戲遊玩。

DANCING MERDY



畫面中的浮標配合節奏而向邊緣接近。當浮標移到邊緣的方框的時間接擊。如果時間恰到好處，令MERDY取得休止符而增加點數。



向這邊 FARAH



與FARAH以「向這邊」的遊戲分勝負。當中有「普通」和「認真」兩個難度。只要將頭望向(按擊)FARAH所指的方向仗便取得勝利，但遲出就算失誤。



KEEI學院



以MERUNIKUS的文字為題材的記憶遊戲。在「勉強」模式可看到MERUNIKUS的文字，而「試驗」模式，回答KEEI題出的問題。











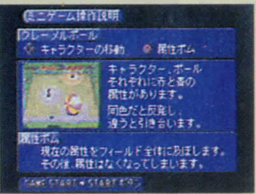






MINI GAME

故事進行途中的周圍都會有各種MINI GAME出現。多采多姿的MINI GAME正是《TALES》系列的一貫特色，而《ETERNIA》亦繼承了這個傳統。以下所介紹的五個遊戲都會在遊戲中的某一處出現，從而令玩者得到另一種樂趣。



CRAMEL BALL



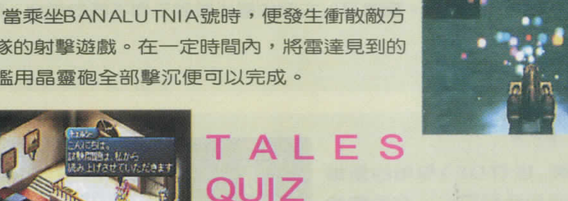
二人之間對戰就是在球場之內將巨大的皮球不斷將打高，而不令它掉在地上。三次不能將皮球打高便算輸掉。當三次勝出，就可獲得稱號。

往下游走

往MINTU城的途中，必須進行MINI GAME。乘坐木伐，利用十字掣的左右避開障礙物前進。按○掣雖可加速，但加速時不能左右移動。第一次只是通往下游，而第二次則是挑戰，途中更有ITEM出現。

艦隊戰 Shooting

當乘坐BANALUTNIA號時，便發生衝散敵方艦隊的射擊遊戲。在一定時間內，將雷達見到的敵艦用晶靈砲全部擊沉便可以完成。



TALES QUIZ

與《Destiny》同樣，在某個地方，會有關於《TALES》系列的問題出現。如果不能將30條題目全部答中，就不能被認為合格。等級難易分為初級、中級、高級三個階段。

取石遊戲



雖然系列傳統的取石遊戲，但難度比起以上的遊戲更高。玩者和對手由三個山之中互相取下1~3顆石頭，而取得最後一顆石頭的人便成為勝利者。勝利者可以得到獎品。

BATTLE

三種操作方法

《Tales of Eternia》的戰鬥，為了配合各種玩者的喜好，選擇使用三種戰鬥模式。當中的Command Menu可以作「技和術」的設定，而戰鬥中則能夠按select掣來改變，從而選擇適合玩者自己的進行特色來戰鬥。

Auto Mode



電腦依據16種「作戰」的指令和攻擊頻度的設定來自動戰鬥的模式。雖然玩者毋須作任何的控制，但開啟戰鬥MENU指示角色使用特技等。全部的角色都會由電腦控制，不過COMBO仍然會出現。

Semi-Auto Mode



使用手掣的操作來控掣主角(正確是被設定為隊列中最前的角色)的模式。按下○掣便會自動接近目標敵人(L1、R1來改變)，再加以攻擊。由十字掣和○、X、□掣的組合，使用多采多姿的攻擊。

Manual Mode



可以享受比Semi-Auto更高層次的戰鬥。自己必需要向敵人走近(按○掣同樣會揮動武器)、而上掣則是跳躍，情況就好像玩格鬥遊戲一樣。不過需要在某地方取得道具—「マニュアルの書」才可以選擇這個戰鬥模式。

心殺技取得方法

從來的RPG遊戲都是在LEVEL UP時才可修得新的必殺技，而《TOE》則有另一個「技」修得的經驗值存在。因應攻擊屬性(如RID的「斬」和「突」等)的使用頻度，而令下一個修得的技產生變化。如果想知道攻擊屬性的使用頻度的多寡，可以在下面的STATUS畫面左下方的攻擊屬性LEVEL找到。

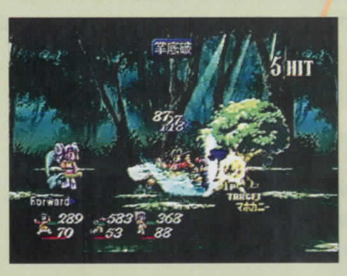
Farah 的情況

Farah在戰鬥中所使用的攻擊方式會為分「拳」和「蹴」。在沒有「技」修得的情況下，單單的使用會得出右面的結果。



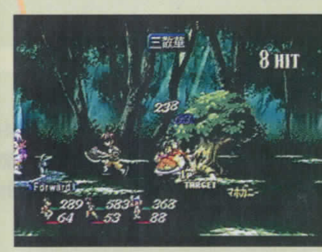
主要使用拳

由掌產生的衝擊波攻擊對方。



主要使用蹴

踢出三下連續攻擊，而產生COMBO的技



















號令

在戰鬥中，可以實行一種稱為「號令」的指示Command，其功能就是令隊伍中全部成員得到最大的效果。讀者可以右面的圖片看到三個不同的指令，而使用後的戰鬥畫面會出現該指令。



◆選擇抑制TP使用的「號令」後，實行時畫面的中央部份會有「ORDER」表示。

作戰

「作戰」是《TOE》採用的新指令。每個角色都可以，在右面的16種指令中設定。至於作戰畫面中的攻擊種類和攻擊頻度(積極性)亦可作細緻的設定，而這些作戰指令更可以在戰鬥時改變。



角色的攻擊頻度設定

這個項目裡，可以細緻地設定角色向敵人攻擊的頻度和TP的使用密度。每個角色的TP使用都有兩種，RID(斬／突)、Farah(拳／蹴)、Merdy(攻擊／回復)等。每個角色同樣會有攻擊頻度，而其中可以作五個階段的調節。這個對於之前所說的「必殺技的修得」有著莫大的關係。



16種作戰指令

おまえにまかせる
以各個角色的固有思考來攻擊

ちかくのてきをねらえ
自己第一接近來狙擊敵人

とおくのてきをねらえ
自己第一拉遠距離來狙擊敵人

まとめてたおせ
密集狙擊敵隊伍的中心敵人

きけんなてきをたおせ
狙擊攻擊力高、LEVEL高的敵人

かたいてきをねらえ
優先狙擊防禦力高的敵人

すばやいてきをねらえ
狙擊移動速度快的敵人

てきのかずをへらせ
優先狙擊HP低的敵人

おなじてきをねらえ
狙擊與玩者角色同樣的敵人

ぶんさんこうげき
狙擊玩者角色目標以外的敵人

うしろはまかせた
狙擊與玩者角色目標相反的敵人

えんごをたのむ
時常狙擊在玩者角色附近的敵人

そらのてきをねらえ
優先狙擊身處空中的敵人

てきのわざをふせげ
優先狙擊唸讀中和攻擊中的敵人

じゅつをつかわせるな
優先狙擊有TP的敵人

おいうちをかけろ
優先狙擊受到傷害的敵人

隊列

今次可以預先設定三個不同的「隊列」，從而因應不同狀況而簡單的替換。特別對於著重REAL TIME成份的《TALES》來說，防禦力低角色就會設定在後方的位置等戰術。此外，玩者可以在當中使用「入れかえ」，而使用RID以外的作為玩者的角色，同時在同伴數目到達五人或以上時，就可以選擇參加戰鬥的角色。



L.M.B

《TALES》系列的戰鬥十分著重的ACTION的要素，而對於不太擅長動作遊戲的玩者來說會比較難於進行戰鬥，所以特別詳盡地介紹作戰時的行動指令，亦令大家在實際進行遊戲時，可以有效率地而簡單的進行一場又一場華麗戰鬥。

普通攻擊

最初的《Tales of Destiny》只需要□掣來進行斬擊，而現在改變成「十字掣+○掣」來操作，而就算不用十字掣亦可以進行戰鬥。至於這裡的操作方法只是「SEMI-AUTO」的基本操作，而操作與「MANUAL」共通。跳躍攻擊的操作就是在跳躍(上掣)後，再按○掣。









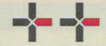








DASH



可以比普通更快的速度移動。不過停止就需要少許時間。

斬攻擊



將武器由上至下向敵人斬下。在攻擊後的空位較少，所以可以多用。

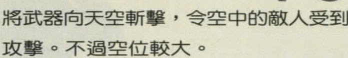
突攻擊



武器向敵人的突進攻擊。相反地攻擊後會有較大的空位。

向天攻擊





將武器向天空斬擊，令空中的敵人受到攻擊。不過空位較大。

跳躍攻擊





如果攻擊時間到恰到好處，就可以連接地上COMBO來攻擊。

防禦

可以將物理攻擊減半。在可以行動的狀態下，按下□掣便可。



多使用戰鬥MENU

在戰鬥中，無論何時都可以按△掣來開啟「戰鬥MENU」。當中可以進行「特技」的使用和「作戰」的改變。不過開啟戰鬥MENU的最大好處當然是令到時間停止。特別對於不太習慣玩REAL TIME的玩者，就可以用這個MENU來確認自己的狀況。



技與術的使用

技與術的使用方法大致可以兩種。利用X掣使用預先記錄特技的方法和之前所說的戰鬥MENU選擇方法。主角的特技通常會以前者來使用，而同伴的特技則使用後者的方法。可是，當遇上危險的情況而需要使用回復HP等ITEM時，後者就會比較適合。

COMBINATION

普通攻擊的連續技



普通攻擊的連續技就是以基本的斬擊和突擊來組合而成，而使用的方法就和特技方法相同，當之前的攻擊擊中時，立刻按下一次攻擊的指令便可，至於以下的組合就要取決於角色的能力。除了普通攻擊的COMBINATION之外，亦有使用「普通攻擊+特技」、「特技+特技」，或是「普通攻擊+特技+特技」等COMBINATION。不過一個人的力量始終有限，但加上同伴的力量結合就產生無限個可能性，而得到研究連貫性組合的價值。

普通COMBO例子

COMBO數	方法
2	斬擊、斬擊
2	突擊、斬擊
2	斬擊、向上斬擊
2	向上斬擊、斬擊
3	斬擊、突擊、突擊
3	突擊、斬擊、斬擊

CRAMEL KEIGE與晶靈術

在《ETERNIA》的世界中，發生物質的現象全都是由精靈的力所引發的，而這些精靈總稱為「晶靈」。晶靈術就是將晶靈放進一個被稱為CRAMEL KEIGE的瓶子內，以操控晶靈來行使的。將MERDY那CRAMEL KEIGE裡面的水晶靈移到KEEI的KEIGE時，該晶靈的移動就會連同其屬性的晶靈術一起轉移，而令到KEEI能夠使用水晶靈術。如果KEIGE裡面沒有放入晶靈，晶靈術士是無法行使晶靈術。此外，當大晶靈放入KEIGE內，就可以行使召喚術，而KEIGE內的晶靈位置和組合的改變，就可以產生出新晶靈術。這樣玩者可以利用戰鬥時嘗試不同的組合。



4人戰鬥



在《TALES》的戰鬥中最多可以同時出現四個角色，而且玩者亦只能控制其中一個角色，所以其他角色都會交由電腦代為操控。不過今集《Tales of Eternia》卻是系列中首次可以多人進行遊戲，令戰鬥的臨場感有別與電腦合作，需要與朋友合力戰鬥。至於，玩者所控制的角色方面，1P~4P的角色會由左至右順序分配。GP

CHARACTER

Chat

這個世界中，有名的大海盜Aifulist的子孫。雖然她只是一個12歲的女孩，但卻擁有可以獨自將先祖遺下的高速戰害的爆彈。

Rassis Fomalhaut



從那俊朗的容貌和一身的華麗服飾瞧來，他並不像20世紀後半的青年。雖然他自稱為商人，但其劍技卻比RID更高明。再者，以他那豐富知識，倒像是似士兵多於像一個商人。謎團多多的Rassis以SABEL那樣劍身幼長的劍作為武器。

Fogg

在同伴中擁有38歲最年長的年紀，而他就是統率武裝集團一自由軍的領袖。擁有極端Positive思想的他是個無論遇上什麼都會用笑容去面對的硬漢子。他以晶靈砲作為武器，而且可以槍管以外的部份攻擊敵人。








TEXT：小悠

BLACK/MATRIX

PS

發售商：	NEC INTERCANNAL
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROMX2
記憶：	1BLOCK
發售日：	12月14日
RPG／DUAL SHOCK對應	

善惡逆轉的世界中出現白色羽翼的救世界主？

在其他的機種上也有出色表現的《BLACK/MATRIX》於PS上終於公開了它的新作品，是名為《BLACK/MATRIX+》的RPG遊戲。這個在SS和DC上也備受好評的漫畫移植作品，在人物設定上已經有十足的賣點，加上於SS和DC上取得的創作經驗，今次的新作絕對是令眾人期待的RPG來。不知道各位可愛的讀者有沒有看過《BLACK/MATRIX》的漫畫作品呢？沒有的話也不要緊，在正式為大家介紹遊戲之前，讓筆者來簡單地介紹一下它獨特的世界觀吧！

故事簡介STORY

遊戲的舞台是是一個善與惡完全地倒轉的世界來，暴力、殘酷、嫉妒等等的惡行也被視為是一種高尚的美德。擁有著白色羽翼的一族人是愛和正義的化身，但是在這個正邪逆行的世界之中，擁有著黑色羽翼的一族人才是掌管一切的。白色羽翼的是黑色羽翼的奴隸，面對著這個黑暗的時代，身為白色羽翼的主角ABELE會遇上什麼命運呢？這個因為中了一次猛烈的雷擊而失去記憶的少年，在與他的「主人」一起的漫長旅程中，能否尋回失去掉的記憶呢？在這個黑暗世界當中，他被主人救了回來。在和主人一起生活之中，二人之間的心靈漸漸相通起來。可是「愛」這個東西在這個世界之中是一項大罪來，他的主人被異端審問官帶走了，而失意的他被送往牢獄之中……

人物介紹CHARACTERS

在介紹了《BLACK/MATRIX+》的遊戲故事背景後，便來到介紹人物的時候了。如剛才筆者所說的一樣，玩者在這個世界之中是一個擁有白色羽翼的人，名為ABELE，是個被雷擊中而失去記憶的少年。在故事開始的時候，必須在一共6人的黑色羽翼之中選一個作為主人，之後才正式開始進行故事。雖然大家只能夠在當中選擇一人作為主人，但其他沒有被選中的人在遊戲中也會成為故事的關鍵人物登場的，而且還會看到他們平時不會有的樣子呢！你喜歡那一個啊？



ABELE

他便是這個故事的主角了，也是玩者在遊戲中使用的角色來。是個擁有白色羽翼的人，所以順理成章地成為了黑色羽翼的奴隸。對自己的認識並不多，這是因為受到強烈的雷擊而令他失去記憶。



DOMINA

玩者可以選擇的主人之一，年齡與主角最相若。她是一個性格溫和善良的少女，清楚可人的感覺與她身上露出度相當高的打扮，是一個不平衡的表現來，但這也是她的魅力所在。（CV：日高乘子）



PURIO

在所有可以選擇的主人之中是年齡最小的一個，稱主角為「哥哥」的少女。不論是外表和性格也是幼小與天真，對主角抱有仰慕之情，可愛的她也有不明事理的一面。（CV：加奈伊美加）

PURAHA

在6個可以選擇的主人之中年齡最大，單是外表已經表現出她那高傲的性格。對主角的要求十分之高，做任何事也是非常嚴格。這個女王品性的背後，是對主角抑制不了的思念……（CV：山崎和佳奈）



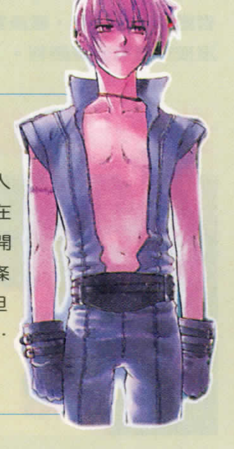
GREESE

對自己是以「僕」這些男生用語的，是個男子氣的少女。性格十分開朗和陽氣，什麼時候也是活活潑潑的。這種男性化的性格，即使是其他女孩子也對她注目呢！（CV：嶋方淳子）



MESHALL

個性突出的一個少女，不容易與人相處。自我中心的她是個不愛貼身的人，喜歡幹什麼便幹什麼。這樣性格的另一面是個擁有高知識的才女來，對比主角的溫婉是有點兒極端。（CV：宮村優子）

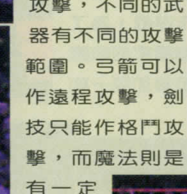


ZERO

他是於SS版和DC版也有登場的隱藏人物，是遊戲之中第6個可以選擇的主人。而在今次的PS版中已經証實了ZERO也是以公開了的隱藏角色出現，玩者必須要達成某些條件才能使用他。冷淡與沈寂是他的特徵，但是在主角面前卻失去了往常的冷靜……（CV：伊藤健太郎）

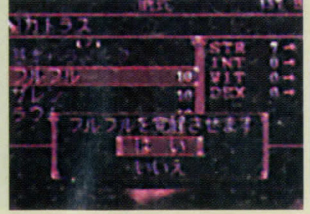
戰鬥系統BATTLE SYSTEM





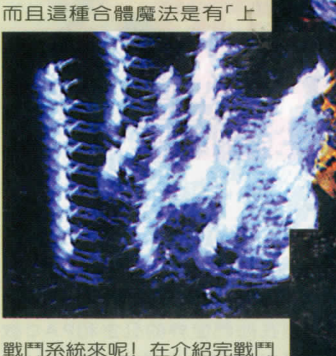


《BLACK/MATRIX+》是個SLG式的RPG遊戲，所以在戰鬥上充分地表現出來。在戰鬥的系統上它是採用類似《皇家騎士團》的高低差戰鬥舞台，是一個以TURN制進行的整體作戰。各個角色也會因應他們的技能和使用的武器來做出不同方式的攻擊，不同的武器有不同的攻擊範圍。弓箭可以作遠程攻擊，劍技只能作格鬥攻擊，而魔法則是有一定範圍限制的。被敵人從背後攻擊是會受重傷的，同樣地玩者的角色從背後攻擊敵人也可以給予重傷。玩者除了有HP之外，還有一種叫





BP（BLACK POINT）的魔力，是一種像是一般RPG中MP的東西。BP除了用在魔法上之外，是可以使武器的潛在能力引發出來的。除了有一般的攻擊和魔法攻擊之外，還有一種叫合體魔法的技術。



例如在故事中主角得到了「大邪神之鎧」，裝備後便可以使出魔法「鎧召喚」，這是一種不單是消費術者BP，而是全體名伴的BP的合體魔法來。而且這種合體魔法是有「上位」和「下位」之分，消費的BP和出來的效果也不一樣。而BP是能夠在戰鬥之中擊倒敵人來得到的，在勝利之後再分配給同伴。是個戰略性十足的戰鬥系統來呢！在介紹完戰鬥的系統後當然不少得介紹一下與玩者並肩作戰的同伴們。





LEVULOS

是個堅強的戰士，擁有驚人的腕力。身為白色羽翼的他對自由十分執著，誓要擺脫成為奴隸的宿命。過去曾經殺死過不少自己的主人，是牢獄中數一數二的強犯來。



YOHARE&ROBIROBI



YOHARE是一個在權力鬥爭中敗北的大神官，現在被幽禁於牢獄之中。而ROBIROBI是他的門生，仰慕著他的邪道騎士。

GAYUS

擁有「200人斬之GAY」的別名，是個惡名遠播的盜賊。他實際上是一個劫富濟貧的義賊，為人沈寂無言，可是一個劍術的高手來呢，是主角最為可靠的同伴之一。

PEOPLE



原本是一個看守牢獄的護衛，是黑色羽翼的一族人。可是在某一件事件之中變成了白色羽翼……性格是個柔弱的青年，不太會面對困難。

Text：小璘

MS. PAC-MAN MAZE MADNESS™

PS

生產商：	NAMCO
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	預定12月28日
ACT／對應DUAL SHOCK／1-4人	

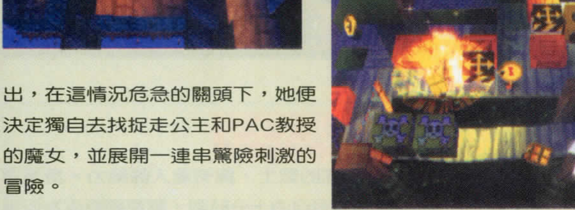
不是代父從軍，而是代「夫」從軍！

經典的動作遊戲《食鬼》相信有不少人也玩過了。此作繼去年為慶祝20週年紀念，而推出了一套名為《PAC MAN WORLD 20TH ANNIVERSARY》的遊戲，當中以食鬼一家被敵人囚禁為故事主題；至於今集將主角改為食鬼的妻子「Ms. PAC-MAN」，這又是一個怎樣的故事呢？

又是被人捉



本作的故事又是講述有人被捉，不過當然不再是食鬼一家那麼倒楣，被捉的是住在他們世界的公主和PAC教授。至於這次的主角為何會是Ms. PAC-MAN，這就是因為食鬼剛好外



出，在這情況危急的關頭下，她便決定獨自去找捉走公主和PAC教授的魔女，並展開一連串驚險刺激的冒險。

三種模式任君選擇



本作將分為三種模式讓玩者選擇，它們分別是「QUEST MODE」、「ORIGINAL MODE」和「對戰MODE」。由於「QUEST MODE」是本作的重點部份，因此在此先在這裡介紹「ORIGINAL MODE」和「對戰MODE」。「ORIGINAL MODE」是進行傳統玩法的食鬼遊戲，亦即是玩者在一個固定的版圖上，一邊避過追捕食鬼的鬼，一邊吃版圖內的小點來完成一版。而「對戰MODE」，顧名思義，是一個讓最多四位玩者同時進行對戰的遊戲，假



如各位只打算一人進行也可以的，因為餘下的角色將會由電腦控制。當中有三種玩法不同的遊戲，每種都十分有趣的！

首先介紹的是「吃點競走（ドットくいきょうそう）」，在版圖中將會隨機出現食鬼的食糧——點子，還會出現道具協助玩者，哪位先吃了80顆點子便算勝出。跟著的是「追逐快吃（オイカケはやぐい）」，在這遊戲中只有一位是食鬼，其他玩者則會是鬼，當鬼碰到食鬼時則會身份互相掉轉，身為食鬼的就要趁這段時間吃版圖上的點子，哪位先吃完50顆點子便是勝利者。而最後一種玩法「爆彈鬼（バクダンおに）」，其玩法是在遊戲開始時，其中一位玩者是擁有一顆計時炸彈，擁有炸彈的玩者就要將身體蹤向對手身上，這樣才能將炸彈交給別人。若計時炸彈的時間倒數之0，炸彈就會爆炸而該位角色亦會輸掉，如是者繼續進行遊戲，最後剩下一位沒被炸死者便算勝利。





進入正式故事的QUEST MODE



在這模式中，玩者就會正正式式的擔任Ms. PAC-MAN，到食鬼的世界拯救公主和PAC教授。此模式是以3D畫面構成，令進行遊戲時更具立體感，當中總共分有4個國家，它們分別是「Cleopatra國（クレオパクトラの国）」、「水晶洞穴之國（クリスタル洞窟の国）」「煙花之國（花火の国）」「Halloween國（ハロウィンの国）」，每個國家都各具特色。當中有一些地方是有解謎成份、有些會滿佈陷阱、有些則需要較高的控制技術才能到達某些地方，玩者要逐一將之完成才能完成遊戲。由於本作是《PAC-MAN》和動作遊戲，為了讓遊戲更有趣，所以每個國家的版圖也帶點迷宮的成份，與及會加插一些MINI GAME。GP







*圖片為開發中畫面

New Game Express

MOBILE POLICE PATLABOR GAME EDITION



純技術的挑戰！來當特車二組的成員吧！

不論在VIEDO、映畫和TV動畫上，《機動警察PATLABOR》也是一隻有名的作品來，而且在香港也有一定的知名度呢。在TV版和OVA版推出後至今已經相隔有七年多了，PATLABOR一直非常沈寂，並沒有推出過什麼新作品和製作劇場版，只是順應科技的需求去將TV版動畫和OVA作品DVD化。不過於最近BANDAI VISUAL便為這個未來機械人動畫推出PS遊戲了，是一隻以玩者操縱機動警察去完成任務的一個AVG遊戲。現在便由筆者來介紹一下這個遊戲的玩法吧！

AVG故事模式

由於遊戲的主要流程也是以故事形式進行，玩者在劇中是扮演一個名為空谷MIDORI的新人加入特車二組。遊戲以一集一集的故事令空谷執行各種不同的任務，當中包括新人的機械人操作訓練、射擊任務、保護補給線、制止暴徒和阻止機械人失控的陰謀。基本上所有要玩者執行任務的時候，也是需要使用PATLABOR出擊的，目的是擊破敵人的LABOR，但也不是完全只擊破敵機便可以的，玩者必須兼顧許多東西的，例如對四週公物的破壞程度、駕駛的機體損壞率、還有執行任務的成功率等等。當玩者完成了一話的任務後便會對是次的行動作出評價，首先是RANKING，接著是使用了電源的百份比，MAX COMBO的數目和對PATLABOR的損壞LEVEL，最後是對城鎮四週的損壞總額，是以日圓計算的，十分有意思呢！因為玩者是警視廳特車二組的成員，也即是政府的公務員，在玩者執行任務時一切對民居造成的破壞會由政府負責賠償，但當然這是會影響到特車二組了。當玩者任務執行失敗的時候，除了要賠付賠償金之外更加會令特車二組面臨解散的命運，明天出版的報紙會用頭條刊登出來……





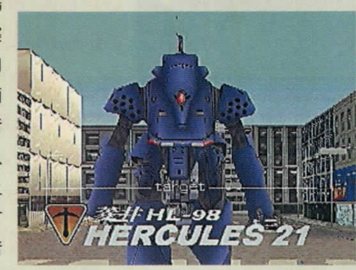
拔槍射擊

ROCK ON出現綠色的時候是可以按L2掣作範圍描準，被描準的範圍會放大，這時候玩者可以在範圍描準的狀態下按△掣提槍，提槍後被描準的範圍中央會出現一個手槍的ROCK ON和左邊顯示出彈數。手槍ROCK ON後按○掣開槍攻擊，擊中後敵人會出現失調，這時候即使再度開槍也沒有用的，所以要等敵人身上的電流消失後才再度開槍。雖然開槍射擊的攻擊力十分之高，但是操作上實在是太麻煩，所以不太可靠。



PATLABOR操作說明書

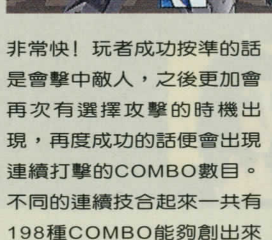
玩者要在遊戲中成功執行任務是需要使用機動警察PATLABOR，在各位使用PATLABOR前先讓筆者為大家簡單地介紹一下操作方式吧！當玩者使用PATLABOR的時候視點會以機械人的前面作為重心，畫面的上方會出現敵人LABOR的HIT POINT，左下角是玩者PATLABOR的HIT POINT，而右下角是電源。按L1和R1將視點向左右轉移，×掣是DASH，DASH是可以配合L1和R1高速地轉彎。在畫面的中央會出現敵人與玩者的距離，除了用數字表示之外還會以ROCK ON上的顏色顯示用什麼武器最適合。除此之外，當敵人對玩者作出攻擊時畫面中央會出現「！」警告符號，大家可以後退或按□掣擋住攻擊。對戰的基本技巧是一句：怎麼樣也要面向著敵人，因為什麼行動也是要面向敵人才可以成功做到。

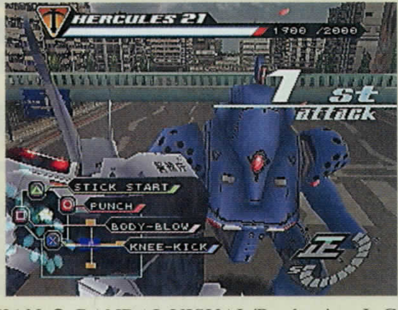


格鬥攻擊

ROCK ON出現紅色的時候是可以按○掣捉緊敵機。在捉緊了敵機後畫面的左下角便會出現4種不同的攻擊方式，包括拳、腳、投技和拔出電磁棒，玩者必須把握那個閃光符號集中在中央時按鈕攻擊，否則便會MISS ATTACK的了。而MISS ATTACK後必定會受到敵人的反擊，這時候玩者便需要像攻擊那般，玩者必須把握那個閃光符號集中在中央時按鈕防衛。注意的是使用電磁棒在拔出後，閃光符號集中在中央時的速度會非常快！玩者成功按準的話是會擊中敵人，之後更加會再次有選擇攻擊的時機出現，再度成功的話便會出現連續打擊的COMBO數目。不同的連續技合起來一共有198種COMBO能夠創出來的啊！







TEXT：MARKS

Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

The Bouncer バウンサー™

PS2

發售商：	SQUARE
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	70KB
發售日：	12月23日
ARPG/對應DUAL STOCK 2	

Opening Movie & Enemy

雖然採用在某些情況下，從三人之中選擇其中一個角色來操作的ACS(Active Character Select)不是一個嶄新的遊戲系統，但卻帶出新感覺的《The Bouncer》。今次會有首次公開的OPENING MOVIE和發生「捉走DOMINIQUE」的詳細內容。除此之外，亦會介紹進行以救回被捉走的DOMINIQUE為目的「STORY MODE」兩個模式，以及ACS的個別角色EVENT和敵方角色情報等。總而言之，今期的內容絕對可以滿足大家……





OPENING詳細內容

看著有關MIKADO CORPORATION新發展項目新聞的神秘女子，而轉眼間她所看的螢光幕顯示了有關DOMINIQUE的資料。鏡碘一轉，在深夜的天空中有一部飛行中的武裝直昇機出現，而一批神秘戰鬥員從直昇機跳落地上。一個戰鬥員們首領的男子向其同伴打一個暗號後，鏡頭轉到SION、DOMINIQUE他們身亢的酒吧—「FATE」。SION他們突然感覺到天窗處出現一個古怪的影子。只得踏破天窗而侵入的無月和感到害怕的DOMINIQUE時，無月浮現出一種囂張的笑容。由於他們的目的只是DOMINIQUE，所以VOLT和KOU負責對付其他入侵的戰鬥員，可是因為氣力不繼，二人亦終於倒地，而負責救回DOMINIQUE的SION雖然堅持了很久，但DOMINIQUE仍然落在無月手中。最後SION他們只能呆呆的看著他們離開。

SURVIVAL MODE

在敵人的不斷出現下，以自己有限的體力不斷把他們擊倒的一個人MODE。由於使用角色的成長度會令當中的難易度產生變化，所以「STORY MODE」還未完成的讀者就可以利用這個模式鍛鍊一下自己的實力。當讀者擊倒100個敵人的時候，電腦就顯示讀者所進行總時間，這樣就可以與朋友一起挑戰彼此的記錄。





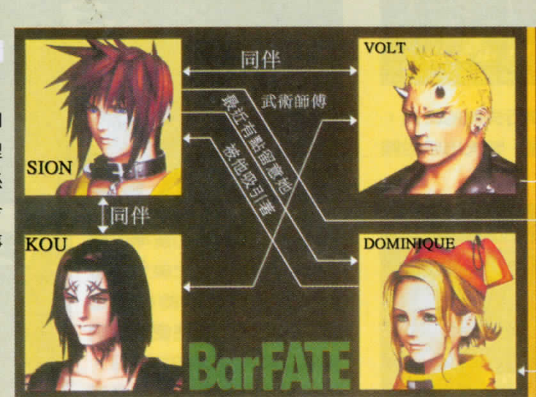
VERSUS MODE

當中可以使用在這遊戲出現的角色，而同時最多四人進行對戰的模式，最後仍然生存的玩者就是該場戰鬥的勝利者。當中會有與所有敵方戰鬥的「BATTLE ROYAL」和TEAM制對戰的「TEAM BATTLE」兩個選擇。此外，玩者和朋友都可以將自己育成的角色進行對戰，令白熱化的戰鬥變得更加刺激。



人物關係表

在「STORY MODE」中，由多個角色展開複雜的人類劇本。在這裡會顯示主要角色之間關係的開係圖。這樣就可以在發售前了解，令讀者在進行時更加深入地知識故事的發展。







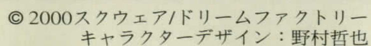












ACTIVE CHARACTER SELECT

由三個故事重要的三個主角當中，選擇其中一個來行動的ACS(Active Character Select)。這個系統不但令故事中的EVENT產生變化，從而窺看所選擇角色的背景故事。今次ACS的分支內容就是潛入MIKADO內的時候。

SION CASE

因為張揚的搜索而被關進了MIKADO倉庫的SION，於是由這裡開始了單獨在MIKADO的探索。SION遇上了故事初段見過的黑豹，究竟SION與黑豹有何關係呢？





VOLT CASE

抵達MIKADO資料室的VOLT見到裡面好像發生過打鬥，使到處都是散亂的檔案，而他居然在當中見到一份寫了有關自己過去的報告書。到底VOLT和MIKADO GROUP的關係……



KOU CASE

因為KOU的情況與二人不同，所以可以明目張膽地搜索。打扮成敵人樣貌的KOU在途中遇上了一般與敵人會話的劇情，而其實就是一個暗號遊戲。只要做出不一樣的動作就會身份敗露。



敵CHARACTER

SECURITY GUARD



以純紅的外套和帽子為記認。雖然他們的攻擊力低，而使用的招式又少，好像沒有威脅似的，但他們通常都以複數出現，因此要小心被包圍。

COMMANDER

在服飾上與SECURITY GUARD和SECURITY CHIEF有所不同的警備指揮官雖然在速度上比前兩者較慢，但要注意十分強勁的攻擊威力。



SECURITY CHIEF



他們是SECURITY GUARD的班長，而他們多穿了一件黑色的背心，雖然外表與前者差不多，但其戰鬥力高，而且使用的招式豐富。



MSF

故事初頭襲擊SION他們的MIKADO特殊工作部隊。與無月相同打扮的他們都身懷各式特殊埋身技。由於他們的動作非常狡猾，所以玩者需要用點腦筋。不過在特殊工作部隊中會出現一些戰鬥力高的精英分子。

無機系

MIKADO GROUP在生化人的技術驅使下製成了一些沒有靈魂的無機敵人。除了PD-4戰鬥用機械人外，還會有不是以人類型態出現的無機敵人。

WATCH DOG



◆擁有一對沒有生氣眼睛的太型機械人。由於身高低，可能下段攻擊才有效。

P-101



◆平時用來搬運貨物的機械人。當發現人侵者就會切換成戰鬥機械人。

MC-07



◆從圖片中看到對方以電來進行攻擊













TEXT：MARKS



GRAN TURISMO® 3 A-spec 最新收錄繼續公開

THE REAL DRIVING SIMULATOR

PS2

發售商：	SCEI
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定2001年初

RAC/對應DUAL STOCK 2、GT Force

SCEI在這兩個月不斷發表有關即將會在下年初年頭發售的遊戲—《GRAN TURISMO 3 A-spec》的圖片，相信這些圖片已經令到各位對《GT3》拾回了不少購買的意慾呢！今次會介紹從未公布過的「GT MODE」MENU畫面和泥地比賽，以及兩部GT選手權的跑車

三個最新收錄的車種

Subaru Impreza WRX · STi

NISSAN SKYLINE GT-RV-spec II

MAZDA RX-7 typeRZ

MENU畫面公開

今集《GT 3 A-spec》的GT MODE MENU畫面終於正式公開。從這兩張MENU圖片中可以看到基本上與系列同樣地存在進行OFFICAL RACE的「Gran Turismo League」和駕駛符合各種限制的跑車來比賽的「Special Event」，而至於其他MENU畫面相信等到遊戲發售才可以看到。



DIRT RACE

一直以來，SCEI都只是發表CIRCUIT和街道賽道等瀝青路面的賽道圖片，而今次亦終於將泥地賽道公開。雖然公開了這些Subaru Impreza WRC在泥路上飛馳的圖片，但對於當中會收錄哪一個賽道和比賽仍然像謎一樣。相信以PS2的機能應該可以做到同時多部RALLY CAR作賽就好像《SEGA RALLY》那樣，而可能亦有以TIME ATTACK方式進行的比賽。







Castrol TOM'S SUPRA

將本來裝置6氣缸3,000cc Twin Turbo的2JZ-GT ENGINE轉為裝設CELICA和MR2安裝的4氣缸2,000ccTurbo—3S-GTE ENGINE。排氣量減少的結果，是可以比限制的重量還要輕而通過檢驗。另一方面，雖然最高馬力可以高達470PS(匹)以上，但重量依然比其他車輕，令能性取得平衡。



Seattle Circult

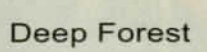
LAGUNA SECA

LOCTITE ZEXEL GT-R

NISMO為了延續上年SERIES的冠軍，而特別為2000年的全日本GT選手權開發的GT-R。配合限制的改變，於是把99年的REAR WING和FRONT BUMPER等形狀改變，而想把性能提升。可惜在今屆SEASON未能取得這個等級的冠軍，而只能屈居第二位。







Deep Forest

Text by 小吉

ボクと魔王

and / king
ボ・ク=me / Satan

PS2

發售商：	SCEJ
售價：	5800日圓
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	預定春天發售
RPG	

我與魔王 內容滑稽的RPG

《我與魔王》是講述主角與魔王的一段有趣遭遇，一直自認最強的魔王雖沒有半點威嚇力，卻擁有與實力完全相反自大的性格，雖然主角名義上成為了他的僕人，但魔王現在只是變成主角的影子，卻不能控制他的行動，到底是魔王本身能力不足，還是受到其他因素影響呢？而主角與魔王的下場又會如何？



沈靜的主角與傲慢的魔王

在某一王國的鄉村中，沈靜膽小的主角就是居住在村內。而一切的事情由他的妹妹受到妖怪的襲擊開始，主角的父親為了救回受妖怪襲擊後中了詛咒的妹妹，所以迫不得已打開一個古怪的壺，從壺中出現的正是自稱為大魔王的繼承者魔王「斯坦」，這時主角為了救回妹妹而以成為他的僕人為交換條件，於是「斯坦」變成了主角的影子並想因此而控制他，不知何解，雖然成功變為主角的影子，但卻完全不能控制他的行動。最後「斯坦」得知在王國中有另外七位魔王的情報，他便想到這些「冒牌貨」的存在就是令到他能力大降的主要原因，於是便連同主角一起展開打倒這些「冒牌貨」的旅程。





戰鬥系統

當主角在地圖上移動時，一旦碰上了一些浮在空中的妖怪記號便會發生戰鬥，在戰鬥中，不是採用回合制的，而是使用「Non-stop Battle」的方式，即是在戰鬥中途時間是不會停下來讓玩者慢慢思考下一步行動，這令玩者便需要迅速決定下一步行動，使在RPG中亦可以感受到戰鬥的緊迫氣氛，不過《我與魔王》和傳統RPG一樣採用了指令制度，玩者只須選擇戰鬥畫面中出現的指令，便可以使主角們根據指令的內容而行動了。



非常細緻的畫面

在《我與魔王》中的遊戲畫面質素很高，特別是在人的影子部分非常細緻，由此可見PS2的強大機能。



富有個性的角色們

沈靜膽小的少年——主角

在人們眼中的他並不起眼，他的父親是村中的課長，而母親則是全職的家庭主婦，他在妹妹受到襲擊前，還是過著一些平平無奇的悠閒生活。

傲慢的魔王——斯坦

自稱為大魔王的繼承者魔王「斯坦」，認為自己才是唯一的真正魔王，而王國中其他的魔王全是「冒牌貨」。原本想變成主角的影並操縱他的行動，可是斯坦在變成主角的影子後才發覺和估計完全不一樣，現在的斯坦跟普通影子分別不大。

精英勇者——羅莎麗

善長使用細長劍的女勇者，她原本十分出色的精英勇者，不過自從遇上斯坦後，便變成了一位「搞笑」的勇者了。

高貴的公主——瑪麗蓮

持有能夠聽到天上聲音的神秘能力，她實際上是一位高貴公主，所以給人的感覺是非常高貴，對主角有一點點愛慕之情。

神出鬼沒的管家——占士

他（它？）就是斯坦的管家，經常神出鬼沒，本身並不是人類，現在仍不知道他會如何在遊戲活躍。



瘋狂科學家——基斯靈

一生致力於妖怪的研究的瘋狂科學家，興趣是剪腳指甲，是一個百分百的超級怪人。



Text by 小吉

DARK CLOUD ダーククラウド

PS2

發售商：	SCEJ
售價：	預定售價5800日圓
容量：	DVD－ROM
記憶：	390KB以上
發售日：	預定12月14日發售
RPG	

重建被破壞的村莊

在137期和139期己經介紹了遊戲中的故事、人物和重建村莊的基本概念了，今次會為大家介紹在遊戲首二章中遇到的人物和首領，特別是在第一章中主角會遇上迷之戰士「沙達」，當托亞和他戰鬥時與一般戰鬥是不一樣的，因為在這場戰鬥中是採用了一種名為「DUEL」的戰鬥系統，



第一章——路倫村～神獸的洞窟

在洞窟的下層，玩者會遇上一位名叫沙達的謎之戰士，他會與托亞展開戰鬥，在和他對戰時，戰鬥系統會和平時有所不同，這場戰鬥中所採用的系統名為「DUEL」，是一種很特別的戰鬥方式，戰鬥完結後，便可以繼續向洞窟的下層進發，之後玩者就會遇上詩露並加入成為同伴，當到達最底層——地下十五層，便會和首領「杜拉」進行決戰。

講求準確時間性的「DUEL」

這系統會在和沙達戰鬥時首次採用，玩者需要輸入特定的指令，而輸入的指令是根據在畫面下方不繼移動的手掣符號，玩者需要準確地按下相同掣，而且是非常講求時間性的，只要能有達到一定的準確度，便能在戰鬥中勝出，此外，只要可以完全無差誤地完成，畫面上更會顯示「EXCELLENT」。





與魔神戰鬥的謎之戰士——沙達

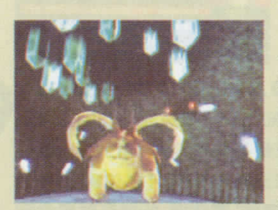
他是一直追撞魔神的魔劍士，但是他的行動及其原因全是一個謎，些些他好像知道打倒魔神的唯一方法。



第一位同伴——詩露

她是第一位加入的同伴，攻擊方法是使用「丫叉」射出彈珠。

不知受到何人操控的神獸——杜拉



本來是守護村莊的牠，現在不知受到甚麼人的控制而變得非常凶惡，並向主角作出攻擊，牠的實力異常強勁，不但能飛在空中，而且能夠吐出火球向托亞作出攻擊。由於托亞並沒有對空攻擊，所以必須先換出新加入的詩露作戰，利用她的彈珠攻擊在空中的杜拉，在牠回到地面時便換回托亞進攻。

第二章——瑪達多之里～白鬚子貓頭鷹之森林

玩者如果要完成第二章的劇情，是必須打倒高羅，讓他成為同伴，而戰鬥方法是以「DUEL」進行，但是這次輸入的指令會比與沙達更高難度，玩者必須要有心理準才作出挑戰，而這一章的主要目的就是在「白鬚子貓頭鷹之森林」內收集「河」之配件，然後利用「河」之配件，製造一條河流由瀑布通往村莊，這可是重建村莊的一件重要事情。

見習農夫——高羅

起初以為主角是魔神的手下而向主角作出攻擊的他，在戰敗後才發覺原來只是一場大誤會，之後便會加入主角成為同伴。



敵人的實力變得更強

在「白鬚子貓頭鷹之森林」內所出現的敵人主要是植物系，耐久力比第一章中出現的更強，如果玩者沒有足夠的等級或擁有一把更厲害的劍，便很難對敵人造成重大的傷害了。

必須留意村民的意見



玩者一方面收集河之配件，一方面須咨詢村民對重建的意見，在情報中有部分是非常有用的，之後玩者便可以根據村民的提示製造出一條河流出來。



Text by 小吉

LUNATIC DAWN TEMPEST
ルナティックドーン テンペスト

PS2

發售商：	ARTDINK
售價：	6800日圓
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	2001年1月2日
RPG	

以少女為主角的RPG

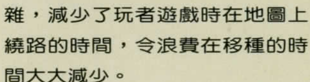


在93年時，《LUNATIC DAWN》在PC上推出到了現在，這遊戲的新一集名為《LUNATIC DAWN TEMPEST》將會在PS2上推出，遊戲系統是以《LUNATIC DAWN》為基本再加以進化。遊戲故事方面是以一名熱愛冒險的少女在冒險中的經歷，而主角當然就是這名叫「希洛」的少女。

遊戲特點



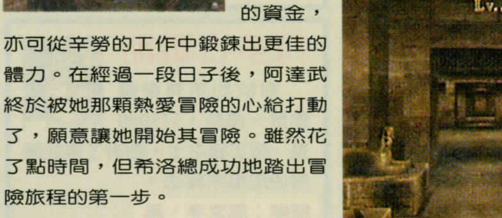




本遊戲的自由度很高，這亦是其魅力所在，並且繼承了舊作《LUNATIC DAWN》的部分特點並加以改良，加上擁有充滿個性的人物和豐富的故事，令到遊戲更為生動，而遊戲的地圖並不複雜，減少了玩者遊戲時在地圖上繞路的時間，令浪費在移種的時間大大減少。

遊戲故事







主角「希洛」自少受父親的影響，而變得非常熱愛冒險，可是把她養育成人的阿達武強烈反對少女希洛進行冒險，因此直至現在亦未開始其冒險旅程，但這並不代表已經放棄了冒險這想法，她暫時以男性的打扮在礦山內工作賺取將來冒險的資金，亦可從辛勞的工作中鍛鍊出更佳的體力。在經過一段日子後，阿達武終於被她那顆熱愛冒險的心給打動了，願意讓她開始其冒險。雖然花了點時間，但希洛總成功地踏出冒險旅程的第一步。

主角都要返工?

本遊戲其中一個特色就是主角希洛需要要靠做工作「JOB」來賺取金錢，而這些金錢的用途就是用作冒險時的路費和購入武器同防具。如果沒有金錢，就等於沒有裝備，這樣希洛怎麼能進行冒險呢？所以遊戲中工作是不可缺少的。除此之外，希洛在工作中能累積不少的經驗值，對於冒險是非常有幫助。

主要人物



熱愛冒險的小女——希洛（HERO）

本遊戲的主角，是一位性格開朗的美少女，現年只有十七歲而已。在她的雙親離世後，便由父親的朋友「阿達武」負責照顧她。而她的父親死前原是一名冒險家，所以希洛自少便受到父親的形象影響而變得熱愛冒險。



有五百歲的妖精——法斯迪

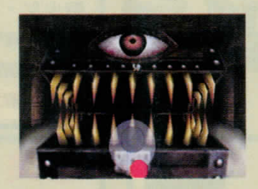
他是與希洛一起的同伴，外表雖然像是一名小孩，但其實他已經是有五百歲的妖精。性格頗為頑皮和喜歡戲弄別人，遊戲中他與希洛一同展開冒險之旅。

希洛的養父——阿達武

與希洛的父親是好朋友，在希洛雙親死後，把希養大的責任就落在他身上，起初強烈反對希洛冒險，但是最後被她的真誠所打動而改變初衷。

特別戰鬥系統「AIBS」





「AIBS」是遊戲中所採用的戰鬥系統，「AIBS」只是一個縮寫，全名為「Active Initiative Battle System」。在戰鬥時，攻擊方會有個紅色的細少圓形面積，當玩者進攻時便可以在限定範圍內移動它；相反，防守方則有一個深灰色較大圓形面績，同樣只有防守時才能控制它的移動。而怎樣才算進攻成功和失敗呢？其實只要將紅色小圓移離灰色的圓形面積，才進行攻擊，便可以成功擊中，反之，便會被防守一方擋住這次的攻擊了。此外，遊戲是以回合制的，雙方會輪流進攻和防守。



Test by 花京院

一起去探險 PS2

發售商：	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
售價:	5800日圓
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	2001年1月發售預定
RPG	

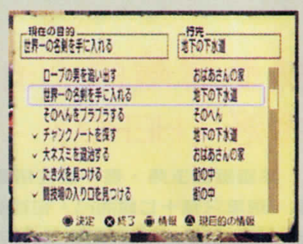
出外靠朋友！！



正所謂出外靠朋友，《一起去探險》便是標榜着這一點。主角在遊戲中會遇到不少困難，而這些都不是靠他一人之力就可解決的，這個時候，伙伴的出現便變得非常重要。一般的RPG主要的流程都離不開一個範疇，但《一起去探險》就有少許分別。如果沒有集合一定數量的伙伴，莫說是前進，就算是戰鬥亦沒有任何勝算，而詳情就等小弟為大家介紹一下啦！

遊戲的任務！

任務的種類亦有很多，由最初的「到達鬥技場入口」到最後的「尋找傳說之劍」，所需的難度當然會隨著故事的發展而增加，需要伙伴的數目亦有所不同。因為每一個任務都需要不同伙伴的特殊技能才能完成。另外，在遊戲中的任務是可以隨意選擇的，即是說玩者可因應自己同伴的技能而選擇合適的任務。而主角最終目的便是要到達「傳說之地」喇！





友情歲月！





前文已經說過，這遊戲最精彩的便是集合同伴的環節。在遊戲中要集合十名同伴來協助主角解決所遇到的困難，但要將他們全數齊集也不是易事啊！除了要找出他們活躍的範圍外，更要達成某些條件(當然有些是不需要)才能令他們跟隨於你。而首先要做的便是要到街上、酒吧等地方收集情報，不要少看收集情報的重要性，它除了令你可找出同伴外，更可知道一些敵人的弱點，對於戰鬥是非常有用的，由於遊戲是不用升LEVEL的，所以便可直接享受戰鬥的樂趣。至於編排隊伍方面，每次可選的人數共有三人(要使用他們的能力時，只要選擇「任せる」指令便行)，但當然要考慮同伴的能力，並相應任務的內容和需要，這樣便能事半功倍。



友情值的設定！

在遊戲中是設有一個名為友情值的系統。若該同伴和主角冒險的時間越長，友情值便會越高，便會出現「友情EVENT」，而友情值低的話便會令同伴拒絕加入。

主角

一名在「利茲之街」成長的十歲少年，熟悉利茲之街的一切，並希望穿越它出外冒險。並沒有任何的特別技能，但就非常專敬自己身為劍士的父親。



斯魯巴



口才很好的魔法師，善用炎之魔法，夢想是成為這片大陸的第一魔法師。

技能：口才、火球

拉露古



雖然經常口不擇言，但其實內心是非常善良，能夠自由自在地操控風，對主角的劍術有很高的評價。

技能：解咒、風

天娜

父親是專門偷掘遺跡盜賊團的首領，故此她能夠將各式各樣的鎖開啟。

技能：開鎖、善於傳達口訊

西利亞

自稱是天才的高傲少女，擁有很強的自信，擁有解咒的能力，可將所有封印解開。

技能：解咒、古代語

沙也

承繼了祖父的高強忍術，忍術了得的少女，更懂得使用水系魔法。

技能：忍文字、開鎖

拉多古羅斯

對於他所有事情都是一個謎，只知他是一個正義之士，劍術了得並懂得使用風系魔法。

技能：忍文字、風

游馬

一直朝向東面冒險的少年，並且每天都進行劍術的修練，對歷史有著濃厚的興趣。

技能：怪力、古代語

迪美

是一名性格開朗和有朝氣的少女，由於她是異種族人，所以便懂得多種語言。

技能：奧古語、菲亞利語

蘭斯迪

為了成為剛強武士而日夜苦練著的熱血少年，雖然是堅強地生活著，但他亦有悲哀的一面。

特技：奧古語、對自己的力量很有信心

古尼美



信奉神並愛好大自然的魔法少女，懂得使用各種魔法。

技能：火系魔法、菲亞利語



TEXT BY SAKURA KI

PS2

生產商：	IDEA FACTORY
售價：	未定
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	予定2001年夏
SRPG	

電影感極重的SLG

IDEA FACTORY給人的感覺是經常開發一些SLG遊戲，在PS2上當然不能沒有該公司的作品，好像這個《Global Folktale》便是一個REAL TIME SLG遊戲。這作品除了會有壯大的故事之外，還會有完善的系統、華麗的畫面和漂亮的人設，這會是個以全3D多邊形的遊戲。



故事

嘉魯科利亞(ガルヴァリア)王國是個佔領著亞魯斯(アウルス)大陸超過一半的國家，一直以來也是守護著大陸的和平，亦與所有的國家結成同盟，所以人民都能在這簡易的政治下生活。不過亞魯斯的和平亦由嘉魯科利亞王國一手破壞，有一天嘉魯科利亞王國突然宣佈改名為帝國，並且向羅古亞露(ロックアウル)王國宣戰。而其他國家的國王亦是兩國的同盟，不過分別向兩國增援，令到一向和平的亞魯斯大陸瀰漫著一股將會發生大模戰亂的氣氛。故事的主角佐狄亞(ゾディア)王國的年青王子亞倫．拉渣魯(アレン・ライゼル)在沒有選擇的情況下，只好參與這次的大戰。





遊戲主要的角色



維尼古尼斯．巴魯迪亞(ヴィリグレス・パルティア)

長時間飾演亞魯斯大陸的領袖，嘉魯科利亞王國的國王。是位擁有政治力、武力和魔力的支配者，是傳言中最強的人物。

亞倫．拉渣魯(アレン・ライゼル)

遊戲的主角，佐狄亞王國的18歲年青王子，由於並不喜歡戰爭，因此平日很少鍛鍊身體，不過他那種性格卻受到子民的愛戴。

蘇魯度．尼爾保拉度(ソルト・レイブラント)

他的祖父是位有名的軍師，是佐狄亞王國的名門尼爾保拉度家的次男，與主角是好友的關係。作為尼爾保拉度家的後裔，會以名軍師的身份在主角身邊活躍起來。



花露．利雅多(ファル・リアード)

她是位能操縱光之魔法的劍士，由於對主角擁有傾慕之心，因此不理會家人的禁止走到主角的身邊。沒有作為劍士的心，卻擁有17少女的想法。

追求電影一般的演出

生產商已經表明遊戲的故事情節會相當豐富，再加上PS2的強勁多邊形機能，製作人希望遊戲演出的效果能夠達到電影一般。利用多邊形造出來的人物和背景，配合著故事情節而演出，令到玩者有如看電影的感覺一樣。無論是氣氛、動作和音效等等，製作都會一絲不朽，會令玩者有喘不過氣的感覺。



戰術運用最重要

遊戲除了充滿著電影的感覺之外，另一個賣點是戰略的部份。玩者千萬不要少看這個部份，如果玩者戰鬥前不好好地去編成部隊，又或者在戰鬥中不能按照情況而改變戰略，這些都對戰鬥產生不利的影響。玩者每次也要為每個部隊做編成，而每一個部隊最多也只可以有6個人，玩者要因應每位不同的特性而編成，如何組合一隊是戰略勝負的先決條件，然後如何運用編成的部隊亦是左右戰鬥的勝負。



戰亂中的戰士們



比修拉．蘭迪(ビシュラ・ランディ)——位於亞魯斯大陸中央的西爾拉魯王國中的主力部隊「赤龍騎士團」團長，沈默而忠心，通稱赤騎士。



艾莉亞．努比斯(エリア・ルーベンス)——她是亞魯斯大陸南方的尤尼絲王國第一公主，因為國王的失蹤而兼任代理國王。



拉古拿斯．巴魯巴莎(ラグナス・バルバッサ)——西爾拉魯王國的二王子，他在其兄史迪登位的同時，被迫逃亡到亞魯斯大陸的北方夫尼爾亞王國。



維露古．力保羅斯(ヴェルク・レプロス)——尤尼絲王國的魔法使，單以魔法才能計算的話，他是亞魯斯大陸五名內的實力者。



巴度．力尼斯(バント・レリュース)——在佐狄亞王國任職，誓死效忠亞倫的重騎士，為人忠厚孝道。



尼魯科．巴尼滋(ネルフィス・バレス)——他是西爾拉魯王國主力部隊「青龍騎士團」的團長，通稱為青騎士，擅長水之魔法。



歌羅娜(コロナ)——雖然只是位12歲的少女，卻已經是嘉魯科利亞帝國的第二魔法師團的團長，是位精通各樣魔法的魔術師。

保拉斯達．古尼爾露(ブラスター・グレイル)——擅長風之魔法的劍士，雖然已經承繼了風之紋章，不過真正才能仍未能發揮出來。





保拉斯迪魯．西迪(ブラスティール・セティ)——佐迪亞王國的將軍，負責率領魔術兵團戰鬥。他擔任將軍的時候只有16歲，性格沈著冷靜。



尼羅(レノン)——他突然在夫尼爾亞多的鄰國尼爾美亞王國中出現，差點死掉的他被女皇救了後，一直在女皇身邊侍奉著。



TEXT ：咸旦仔

充滿魅力的SLG+RPG遊戲

一個充滿魅力的SLG+RPG遊戲即將展現大家眼前，這個由「IDEA FACTORY」所開發的《GENERTION OF CHAOS》，決定於2001年在PS2上推出，就以人物設定以極具吸引力，再加上嶄新的遊戲系統，相信能為大家帶來一個充滿新鮮感的遊戲，現在便和大家看看此作的特式吧！

無數兵士的大混戰

本作是一個集SLG和RPG於一身的遊戲，故此在遊戲中與敵軍部隊對戰時當然小不免那些大型戰鬥場面。這些大型戰事基本是由我方四名武將每人帶領100名士兵以指令形式與敵方戰鬥，四小隊輪流作出移動的指示，當接近敵方軍隊時便會進入戰鬥狀態。率領小隊的武將是擁有自行思考的能力，當武將接收到玩者的指令後，武將便會自動因應當時的戰情而自行決定戰鬥方式，而小隊的戰術是會因應武將的個性而有所不同。在戰場上，如果武將的指揮能力低的話，其小隊的戰術運用能力亦會降低，所以在選擇出戰的武將時雖要慎重考慮，否則只會落得一敗途地的下場。



內政管理的重要



在本作中擴大領地是遊戲中最主要的目的，不過在擴大領地之餘，國家內政的管理亦非常重要，因為內政是絕對影響國家治安、城鎮的防禦力、士兵之數量等，所以玩者必須要作出適當的管理方能令國家強大。在內政中玩者首要注意的是城牆的強化以便阻擋敵軍的攻擊，接著是治安的管理，治安良好的話民眾反亂的機會便大大降低，最後是兵力的整備，在每個城鎮中所駐守的士兵數量都有所不同，玩者應根據當時戰局而作出適當的調整，另外，武器的數量、安排駐守的武將亦是內政管理中的重要一環。



擁有RPG的探索要素

在遊戲中除了要進行大型指令式戰鬥和管治國家的各種內政之外，玩者還須要進行一連串的探索和冒險。當玩者完成了各種管治國家內政的選擇後，玩者便可以在國內進行探索和搜尋，而在境內除了有一般的市鎮外，還會有一些如迷宮的山洞或地道供玩者探索，當然內裡亦會有一些不知名的妖怪襲擊玩者。玩者可在探索和搜尋中有機會找到新武將和特別的道具，而探索隊的人數最多只可4名武將前行，武將的能力亦會因探索中的戰鬥而得到提升。



人物介紹



FERMIDA（フェルミダ）

CYMBA帝國的最強女騎士，擁有相當高強的劍術，更被籲為一代「劍聖」的稱號！



ROSE（ロゼ）

魔族與人類結合所誕下的少女，自幼便與父母失散，就連父母的樣子是怎樣都不知道，一直都是由GENU撫養。



MATIRED（マチルダ）

位於NEVER LAND境內的CUFU王國的女騎士，CUFU國王非常信任MATIRED，更將國家的所有兵力交給她管理。

ANHATO（アンハト）

VENHYA族的最強戰士，每次戰鬥都先會考慮自己的安全才作出適當的戰鬥。



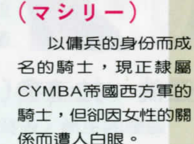
DRACHRO（ドラクロ）

CYMBA帝國崩壞後，在各地流亡的騎士。現正等待一名出色的君主找尋他再踏戰場。



MACHI（マシリー）

以傭兵的身份而成名的騎士，現正隸屬CYMBA帝國西方軍的騎士，但卻因女性的關係而遭人白眼。



SOU・RA・SOU（スー・ラ・スー）

統治JAPITOS的國王，與弟一同治理王國，令王國顯得一片繁榮興盛。



HISMUDO（ヒスミード）

受命於CYMBA帝國的騎士，今次的任務是將HERHAN POOL的魔族捉拿。



絕鬼

8代目HAMAOU繼承者之人，擁有深不可測的實力，其弟亦是HAMAOU的繼承者，兄弟2人一心將HAMAOU的絕技發揚光大。



RATORA（ラトーラ）

為了找尋世界各地的古代遺跡而四處旅遊的冒險家，現正於RUNIKA遺跡中探索。

TEXT：咸旦仔

BLOODY ROAR 3

PS2

生產商：	HUDSON
售價：	價格未定
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	未定
發售日：	預定2001年發售
FIG／對應DUAL SHOCK	

久違了的獸化格鬥



喜歡格鬥遊戲的朋友，相信對PS格鬥遊戲「BLOODY ROAR」系列都不會感到陌生，而此系列的最新作「BLOODY ROAR 3」將會於2001年在PS2上同大家見面。今次「BLOODY ROAR 3」將會在現今最強的機體上推出，在PS2主機的支援下，遊戲無論在畫面質素、角色動作、速度、流暢度等方面都得到大幅提升。相信又是格鬥遊戲迷出手的時候了。

超獸化！



今集基本上完全繼承了前作的模式和系統，但同時亦在今集中增加了「超獸化」的系統。在一般情況下所有角色都有獸化能力，當角色的獸化棒儲滿後便可使用超獸化能力，在超獸化後角色攻擊與攻擊之間的時間會大幅縮短，亦即是說能作出一些毫無破綻的連續技了。同時在獸化時擁有回復能力的角色，在超獸化後其回復能力亦會作出一定的提升。不過超獸化能力只能維持15秒，當時間過後便會回復原狀，所以玩者應在有限時間內盡量發揮超獸化後的各種絕技將對手擊到。GP





登場人物

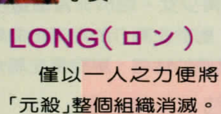
XION（シオン）
今集初次登場的神秘人物，擁有高不可測的神秘能力，獸化後的他更是一個毫無破綻的超級戰士。

YUGO（ユーゴ）
歷代「BLOODY ROAR」的主角，是一名熱血而充滿正義感的青年。為了找出父親死亡之迷，於是隻身走進這個充滿戰鬥的世界中。

ALICE（アリス）
為找尋過去而被卷入獸人的陰謀之中。在一次誘拐下而接受了人體實驗，在實驗過程中喚醒了獸人力量的小女。

LONG（ロン）
僅以一人之力便將「元殺」整個組織消滅。為了增強自身的獸化能力，而決定到山奧中修練。除了能沉著冷靜應戰外，還擁有一雙充滿爆發力的拳頭。

URIKO（ウリコ）
同樣是因一次實驗令體內的獸人力量喚醒，之後一直跟隨LONG學習拳法之道，在LONG的悉心教授下自創出一套獨特的拳法。



BAKURYU（バクリユウ）
忍者世家之末裔。當年命垂一線之際幸得YUGO相救，之後一直潛心修練家傳忍術。

GADO（ガドウ）
一直在戰場上有極高評價的僱傭兵團中生活。是YUGO父親的好朋友，亦因為這個原故而不斷在暗中幫助YUGO找出父親死亡之迷。

MARVEL（マーベル）
GADO之女兒，主要工作是四出搜集情報，每當接收到有關YUGO父親的情報後便會馬上向通知YUGO。完全繼承了父親的格鬥技術，擁有相當高強的力量。

JENNY（ジェニー）
相當有名氣的超級模特兒。在前作中時常暗中幫助YUGO。在比賽中往往都是以其得意空中絕技將對手擊倒。

BUSUZIMA（ブスジマ）
是一名瘋狂科學家，一直都在獸人解放戰線中的獸人研究所內工作。在比賽中常常都會保持著個人的獨特風格。

STUN（スタン）
原為TYRON社的研究員，但因一次意外被BUSUZIMA改造成一個怪物的模樣，之後一直為了找BUSUZIMA報仇而生存下去。



SHENGLONG（シエンロン）
由BUSUZIMA親手研製出來的超給獸化人，完全將LONG的所有能力包括其獸化後的能力集於一身的強者。

TEXT：咸旦仔

鬼武者

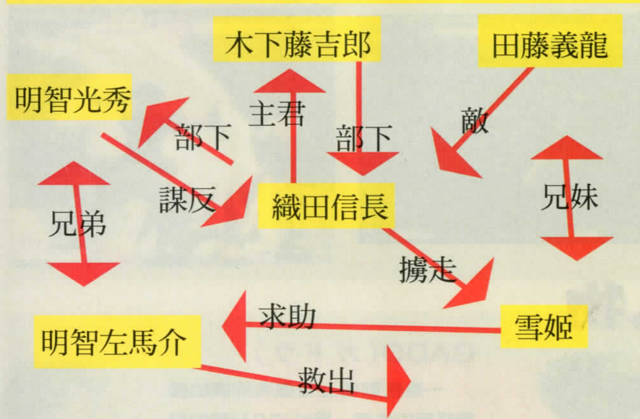
擁有靈力的明智左馬介

生產商：	CAPCOM
售價：	價格未定
容量：	DVD-ROM X 1
記憶：	未定
發售日：	2001年1月25日
AVG／對應DUAL SHOCK	



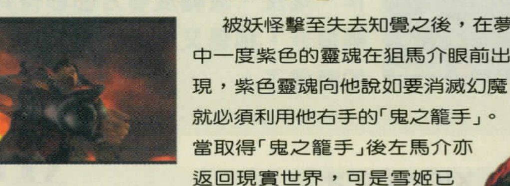
CAPCOM於99年決定推出的PS2遊戲「鬼武者」，是一個以日本戰國時代為舞台的遊戲。遊戲大量加插了電影、格鬥動作等場景片段，令遊戲更富電影感！再加上遊戲主角由港日紅星金城武擔任配音以及參照其外貌而設計，絕對是一個極具份量的作品。在一再延期下令期待已久朋友更加渴望他的推出，直到今天CAPCOM終於鐵定在2001年1月25日推出，對於期待已久的朋友們可說是天大的喜訊啦！現在便和大家一同深入了解遊戲的各種特式。

人物關係圖



「鬼武者」時代之勢力分佈圖

迷之武具「鬼之籠手」



被妖怪擊至失去知覺之後，在夢中一度紫色的靈魂在狙馬介眼前出現，紫色靈魂向他說如要消滅幻魔就必須利用他右手的「鬼之籠手」。當取得「鬼之籠手」後左馬介亦返回現實世界，可是雪姬已被對方擄走。為了將雪姬救回，於是左馬介便踏上這個充滿血腥的命運之旅！

序盤故事

命運之初戰

自從父親田藤道三戰敗後，雪姬便一直平靜地於稻葉山城生活，但一天卻突然傳來不安的感覺，於是立即向左馬介求助。就在謎之三眼忍者將她擄走之時，左馬介及時趕到，並與三眼忍者展開遊戲的第一場戰鬥。與集百般武藝於一身的左馬介戰鬥，那些一般程度三眼忍者當然不是他的對手。將對手擊退後，左馬介立即上前將暈倒的雪姬救醒。



巨大的三眼怪

就在二人準備離開之時，地面突然傳來劇烈振動，一隻巨型怪物突然破土而出，並向二人作出攻擊。



雖然左馬介的武功非常高強，但是面對如此恐怖的妖怪左介馬亦難以應付。經過一輪擊戰，最後左馬介此於不敵妖怪的攻擊，更被他絕強一擊中並失去知覺。



登場人物

明智左馬介

明智光秀之堂弟。永祿4年，一代梟雄田藤道三被消滅後，明智一族便遷移至美濃去，光秀則一直在各國進行流浪之旅。天性喜歡無拘無束的左馬介，雖然生於戰亂時代，但仍能以其開朗豁達地生活於這個世化。集百般武藝於一身的他，樣子雖然有點兒輕浮，其實內心卻擁有一顆比任何人大一倍的正義感。

楓（かえで）

擁有一流忍術的年青少女。由於非常敬重左馬介而決心一直追隨其左右，對於左馬介的指示唯命是從。聰明機警以及充滿男子氣概的性格，絕對是左馬介最直得信任的忠臣。

織田信長



桶狹間之戰將今川義元大軍擊破之後，織田信長的勢力亦乘此機會向著統一天下進發。不知是否被勝利充薰頭腦的關係，織田信長自桶狹間之戰後性情便180度轉變，變成一個殘暴不仁、冷酷無情的魔人一樣，究竟在桶狹間之戰中發生了什麼事呢？

雪姬

田藤義龍之妹。一直平靜安穩的生活，但一天卻突然感到不安的感覺，於是便立即向左馬介求助。就在此時一班謎之忍者亦同時到來將她擄走，幸好左馬介及時趕到將她救出。究竟她有什麼不為人知的秘密？她與織田軍又有什麼關係呢？







PS2

生產商：	CAPCOM
售價：	未定
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	予定2001年夏天
AVG	



如果就這樣說遊戲製作人三上真司，可能未必每個讀者都知道，不過他的作品——《BIOHAZARD》系列相信會無人不認識吧。就算沒有玩過這遊戲也好，總會聽過這作品的名字吧了。一個曾經在前世代平台創造神話的製作人，終於在次世代平台PS2上發表新作——《DEVIL MAY CRY》。本作的主題不再是喪屍了，而是魔人對惡魔之戰，利用PS2的強勁機能創造新的遊戲神話。



集CAPCOM名人創作



《DEVIL MAY CRY》(暫定)是由《BIOHAZARD》的PRODUCER三上真司和《BIOHAZARD 2》的DIRECTOR神谷英樹，經過四年的時間後製作，是CAPCOM公司的黃金製作班底。遊戲的性質與《BIOHAZARD》差不多，也是取材自恐怖驚嚇方面。不過玩者再不是飾演特殊部隊，而是一個為了正義而戰的半人半魔的魔物獵人，使用槍和劍在3D多邊形的世界中，與那些比喪屍更恐怖的魔物戰鬥。如果讀者喜歡這一類作品的話，這是一個絕對期待的作品。

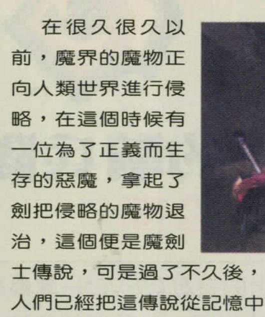


有型有款的魔人

《DEVIL MAY CRY》的主角丹迪是一個很有型有款的人物，由人物設計到各種動作等等，所有都是追求完美而做的。例如主角揮劍和開槍的樣子，步行和跳躍等，都可以看得出遊戲的製作很認真，是個美型的遊戲角色。其實除了主角之外，那些魔物和背景亦做得十分之不俗，多邊形的表達很扎實，人物和物件的貼圖更加是出色，還有那些光源和閃電效果等等，製作絕對非常認真。



擁有魔和人血的獵人



在很久很久以前，魔界的魔物正向人類世界進行侵略，在這個時候有一位為了正義而生存的惡魔，拿起了劍把侵略的魔物退治，這個便是魔劍士傳說，可是過了不久後，人們已經把這傳說從記憶中消失。經過了2000年的時間，魔界的力量又再重新復甦了，正準備以強大壓倒性的軍力向人類再次進攻。就在這個時候有一位男子單獨向魔界挑戰，他便是承繼了傳說中魔劍士之血的魔物獵人——丹迪(ダンテ)。



惡魔城的插圖

看了以上的題時，請不要誤會與另一個經典遊戲有關，主要是從一些公開了的插圖中，看到一個很像是敵人城堡的地方。在城堡的內部放置著巨大的騎士之像，還有很高很高的天花。城堡之中充滿了陰森之氣氛，令人很相信這又是一個與《BIOHAZARD》有同樣風格的驚嚇遊戲。不過最後有一點相信並不驚嚇，而是驚奇的事，原來主角是擁有變身能力的，不知道是否達成某些條件後便會變身，相信要有待遊戲的進一步資料公佈了。GP







※ 畫面開發中











Text：小璘

PS2

製造商：	NAMCO
發售日：	預定12月21日
售價：	7800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	1.5 MB
RPG	

SEVEN

~摩魯摩斯的騎兵隊~

故事、職業大公開

即將於聖誕前推出的遊戲《SEVEN~摩魯摩斯的騎兵隊~》，早前已為各位作出過一些簡單的報導，今期就繼續為這畫面充滿著童話氣氛的遊戲，介紹一下遊戲序章的故事內容與及對戰鬥影響深遠的職業種類。

同伴的職業

在本作中，角色的能力是決定於其所屬的職業，不同的職業都各有特色，有些會對於物理攻擊強一點，有些則會對魔法能力高一點。由於同行之同伴雖然比參加戰鬥的多，所以玩者在選擇同伴之職業是要小心些，要慎重判斷不要令所有參戰的同伴也是屬於同一類，最好分散些才會令戰鬥事半功倍。現在就公開6種職業讓各位參考吧！



侍衛(サムライ)：侍衛的特性是會細心觀察並作出動作迅速的反應，因此行動力十分快；而且，因為是侍衛的原因，所以攻擊力都能有一定強勁，與及有攻擊補助能力，將之放在隊列的前方是最好的。不過，雖然這職業對於攻擊方面佔優，可是這卻忽視了回復能力，因此一定需要有其他同伴作出回復補助才可。

騎士：這職業的特色是會為後一列的同伴作出保護，配置於最後列只會是浪費他的能力。騎士擁有的HP和攻擊力，又能向後方的同伴作防禦補助，最重要的是它還有回復自己的HP能力，因此是在隊中有配置它是不錯的選擇。

戰士：戰士是一種喜歡勇往直前的職業，有著強大的HP和攻擊力就是它的特性，然而補助能力和回復能力則欠奉，所以在看準機會就不要猶豫地攻擊對手。

忍者(ニンジャ)：[illegible]為忍者的條件首先要為女性，這職業的特性雖然不是攻擊力強，可是[illegible]度和HP卻有一定的保證，而且它又有攻擊補助及自回復能力，所以即使攻擊力只屬一般，但在隊中亦不能缺少的。

祈禱師：祈禱師的最大弱點是HP與攻擊力低，但卻有職業中獨有之能力——石化效果，能將敵人變成石化從而不能動彈！這職業的特性是好是壞便要見仁見智，但若將之配置在隊中，當然是放於最後列會比較好了。



巫女：說明是「巫女」，當然職業也是只限女性啦！這職業的最大優勢是能向敵方作出4次攻擊，另外其速度亦是比各項職業佔優的。雖然它亦擁有列回復能力，可是HP卻是比較低的，將之放置於列隊中間會比較好。

序章故事開始

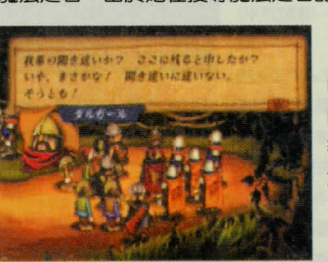


相信各位有看過早前的報導，都知道遊戲背景是跟七位勇士阻止妖怪於厄拉連度之大地搗亂一事有關，而故事就是在這事件平息了一段很久時間之後開始。身為騎士團見習騎士的主角，因一位村之戰士巴魯(バル)聽到位於摩魯摩斯附近的森林中傳出一些奇怪的聲響，於是主角便與巴魯進入森林內搜查一下。經過一番搜查後，他們在森林中發現有一位少女倒在地上，於是便立刻前往拯救她。

他們將那少女帶返巴魯的家，然而，這位女孩一直也昏迷著，不論怎樣她也不甦醒。為了將她弄醒，他們終於得知方法就是到黃昏之森收集四種草菇；不過每種草菇也有其守護的魔物看守著，因此若想得到它們的話，就需要逐一將之殺死。於是乎，他們便走進黃昏之森找出隻魔物戰鬥。



得到途中遇到的幻術師之協助，他們取得了能救回少女的四種草菇。其後，當少女醒來後，得知她叫做菲露(フィル)，在昏迷之前正找尋著七顆魔法之石。由於她在搜尋魔法之石的同時引惹來了一大班魔物，牠們更跟隨著菲露來到村內大肆搗亂；村民受著魔物們的侵襲令他們的生命受到嚴重的威脅，而貪生怕死的騎士團更因此而決定逃離村莊並返回城市內！



變得更危險的村莊，現在只剩下主角、巴魯和菲露三人是可以應付魔物，為了村民的安全著想，他們便組成一名為「摩魯摩斯之騎兵隊」去消滅魔物。他們據知魔物的集中地是位於「紅月之森(あかつきの森)」，就是這樣，他們一行三人便趕快前往該處。在途中，三人遇到一位僧侶及神官，他們都應承加入摩魯摩斯的騎兵隊。究竟魔物襲村一事會變成怎樣？而菲露又可否找到魔法之石呢？





*圖片為開發中畫面



Text by 小吉

GUITAR MAN

PS2

發售商：	KOEI
售價：	5800日圓(預定)
容量：	CD－ROM
記憶：	未定
發售日：	預定今冬發售
ACT	

ギタルマン

青春音樂遊戲登場

「GUITAR MAN」利用架空的樂器武器「GUITAR」一邊進行演奏一邊把敵人擊倒，和其他音樂遊戲相比，給人一種與眾不同的新鮮感覺。而遊戲中的畫面是由日本大受歡迎的插圖家「326(Mitsuru)」負責，在他的筆下將會描繪出具有獨特風格的戰鬥畫面和原創角色。以下將會為大家介紹326所設計的角色、遊戲故事、戰鬥系統和開發狀況。



遊戲的故事

主人公「U－1」，他無論是在運動還是在學習兩方面都表現差劣，甚至可以說他是沒有任何特別之處，經常只會在腦海中想念喜歡芘歌，但卻並不懂得如何把自己的愛意傳達給她，讓她明白自己的愛慕之情，唯獨只有他的愛犬──「寶馬」清楚明白「U－1」內心的感受。然而，「U－1」正是被傳說中的樂器武器「GUITAR」所選中的繼承者，最後還需背負成為「GUITAR MAN」的命運和重要的使命。只要平時的他取起「GUITAR」，便會馬上變身為「GUITAR MAN」。而他的使命就是打倒企圖征服宇宙的強大敵人「古拿比連」中的刺客們，從他們手上奪回和收集所有「傳說的GUITAR」，為了拯救整個宇宙，所以「GUITAR MAN」是絕對不可以失敗的。



愛犬寶馬

「GUITAR MAN」

主角U－1

變身後的寶馬

主角喜歡的芘歌

GUITAR

樂器武器「GUITAR」同一時間進行演奏和向敵人作出攻擊

當U－1變身為「GUITAR MAN」後利用樂器武器「GUITAR」在進行演奏的同時，亦一邊與敵人進行作戰，不過到底是如何演奏呢？現在只知道部分資料而已，這是因為遊戲還在開發初段。現階段得知演奏是需要使用上ANALOG的左操控桿和□掣。而在畫面上方的是敵我雙方的體力計，每次戰鬥開始時，體力的餘量也會增加，當戰鬥時要不斷進行演奏令到敵人受到損傷，當敵方的體力計下降至零時，便能勝出這場戰鬥了。在遊戲模式方面，除了主要的故事模式外，還有一個對戰模式。根據現時的資料最多應該可以四人同時一起進行遊戲。

敵方角色登場

FLYING－O

「FLYING－O」是由「古拿比連」所派出的刺客，使「合成型的GUITAR」，能使用傷害己方全體的攻擊。

其他角色



胸前有「轉盤型GUITAR」，使用操音向主角們作出攻擊。



「古拿比連」所派出的刺客，揮動「斧型GUITAR」向主角們作出攻擊。

遊戲的開發狀況

直至目前為止，遊戲的開發度已達了百份之三十，雖距離完成尚有一段時間，但是大家看過一些開發中的戰鬥畫面和得知遊戲中最少有兩個不同模式(故事和對戰)。是否希望本遊戲盡早推出，讓我們可以玩這新穎有趣的音樂遊戲吧！



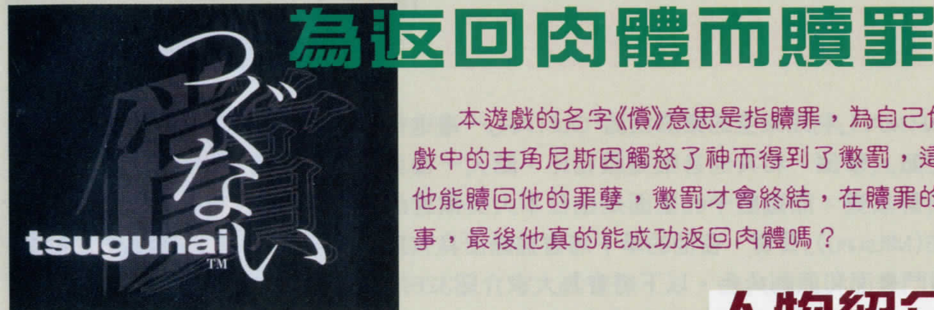
Text by 小吉

TSUGUNAI～償

PS2

發售商：	SONY Computer Entertainment
售價：	5800日圓
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	預定2001年春發售
RPG／對應DUAL SHOCK 2	

為返回肉體而贖罪



本遊戲的名字《償》意思是指贖罪，為自己做錯的事，以行動來作彌補的意思。遊戲中的主角尼斯因觸怒了神而得到了懲罰，這懲罰是要他的靈魂和肉體分離，直到他能贖回他的罪孽，懲罰才會終結，在贖罪的過程中他漸漸領會到常人沒法得知的事，最後他真的能成功返回肉體嗎？

《償》的故事



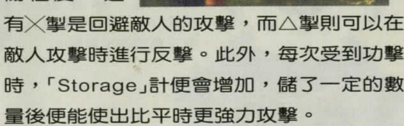
尼斯受城主之命，前去神聖的島上搜尋傳說中的寶珠。最後，幾經辛苦才成功地取得寶珠，但是由於他私自拿取神的寶物，這種行為把神觸怒了，於是神為了懲罰尼斯而將他的靈魂和肉體分離。但並不是代表尼斯的靈魂要永遠地飄浮，只要他願意去贖罪並完成某些條件後，便可以返回肉體內，而贖罪的方法就是治療內心受了傷的人們，在旅程中借助妖精的力量而救回不少身處不幸的人們。在他贖罪的過程中，他亦知道城主為了什麼要自己去搜尋寶珠……。

靈魂依附系統

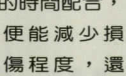


主角尼斯為了贖罪，所以必須要為不幸的人們解決他們的問題，但是如何去解決呢？方法就讓尼斯的靈魂依附在需要幫助的人身上，然後為他們解決苦惱，令其內心的傷痛消失。在依附期間所取得的戰鬥經驗值是會由尼斯的靈魂所擁有。而可以依附的人物多於十人，每一位人物的能力也會影響到附身後的攻擊力和速度等。

防禦系統







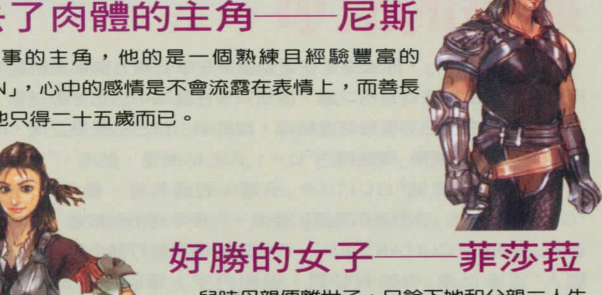
戰鬥並不是以團體制進行的，所以玩者只雖控制主角進行戰鬥便可，當敵人攻擊時，只要作出防禦(按○掣)的時間配合，便能減少損傷程度，還有╳掣是回避敵人的攻擊，而△掣則可以在敵人攻擊時進行反擊。此外，每次受到功擊時，「Storage」計便會增加，儲了一定的數量後便能使出比平時更強力攻擊。

魔法和召喚系統



戰鬥中是可以使用魔法的，但是必需要取得魔石，並把魔石轉化為「Rune」，然後把它放在「Amulet」內便可以使用魔法了。如果把「Amulet」的空隙完全填滿，便可以在戰鬥中呼喚出召喚獸，而每一場戰鬥只能呼喚二匹召喚獸而已。

人物紹介



失去了肉體的主角——尼斯

本故事的主角，他的是一個熟練且經驗豐富的「RAVEN」，心中的感情是不會流露在表情上，而善長用劍的他只得二十五歲而已。

好勝的女子——菲莎菈

兒時母親便離世了，只餘下她和父親二人生活，但由於父親在母親死去的時候正在捕魚中，並不能留在母親的身旁，所以菲莎菈因此事而一直恨其父親。



無法歸還欠債的男子——依法武

與體弱多病的母親一起生活的「RAVEN」，父親餘下的一筆龐大的欠債，以他現時的實力根本是沒有辦法歸還。

內心軟弱的見習僧侶——阿書哥

體形雖然健壯，但是他的內心卻非常軟弱，常常被同伴們所排斥，可是他得到長官的信賴，並交給阿書哥一件個危險的任務。





被追逋的舊兵長——拉夫路古

原本是城中的兵長，但是現卻被城中的人所追捕。由於受到魔物襲擊時失去記憶，所以無法記起被追捕的原因。

麻煩的妖精——拿比

他是一位頗為麻煩的妖精，居住在華倫迪亞村中，常常會給予尼斯一些忠告。

The Sky Odyssey

Text：小璘

PS2

生產商：SCEJ
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：264 KB
發售日：預定2001年1月
SLG

以前的遊戲若是以飛機為主題的，大多是射擊遊戲為主，直至最近才逐漸將以飛機為題材的遊戲種類多元化，模擬機師駕駛飛機就是其中一種。不過駕駛飛機並不再是那麼簡單，因為玩者需要利用飛機飛往世界各地進行冒險，將充滿神秘的遺跡之謎逐一解開！



享受一下翱翔天際的探險感覺吧！

測試駕駛飛機的模式



本作中共有五種模式，它們分別是「Adventure」、「Sky Canvas」、「Point Check」、「Cruising」和「Training」，每一種的玩法也各有不同，設計新穎。現在不如先介紹一下這五種模式的玩法吧！

Adventure

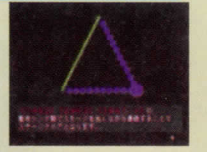


這是根隨故事進行而展開遊戲的模式。在遊戲中，玩者要以找尋傳說之大地「威魯度巴路(ヴィルドバル)」，而到世界各地的遺跡進行探險。在每個遺跡中都隱藏著威魯度巴路的地圖缺頁，而要於其中找到缺頁都困難重重，例如有落石、燃料不足等，玩者除了要逐一搜索外，還要有敏捷的身手及一定的飛行技巧才可成功將缺頁找出。當完成所有遺跡的時候，威魯度巴路的所在地就會完完全全顯示出來了。





Sky Canvas



名符其實，這個模式就是將天空當作布料，讓玩者於天空上繪畫出美麗的圖案。不過在此模式中所繪畫的東西都不是完全不受限制的，遊戲會於每次繪畫前給予題目，玩者就會依著題目順序地利用飛機描繪出線條，完成後美麗的圖案便會出現在天空中了！

Point Check



一個說易不易、說難不難的玩法。在此模式中，飛機將會於一個空中範圍上飛行，而範圍中相隔某一段距離會放有一些印有數字的Check Point；玩者可按照畫面左上方所顯示的Check Point位置，順次序地穿過每一個Check Point，並於特定的機場內安全著陸才算成功完成遊戲。

Cruising



在進行「Adventure Mode」時，玩者都是要依照著故事進行才能到達指定地方，想看看這地方內的景色都不可以。但在這模式中，玩者就可於「Adventure Mode」中已完成的版數內自由飛行；當中可選擇能否用盡燃料及時間限制的設定，令玩者更能放心地駕駛著飛機航行。

Training



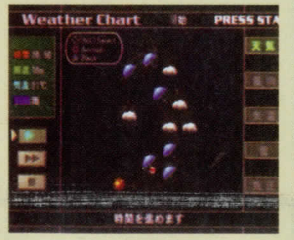
雖然本作只是一個遊戲，即使因技術不足而墜機也不會成為一件災難，但是若各位真的不懂得控制飛機的話，也得找個地方學習一下，才能在遊戲中玩得暢快嘛！而這個模式就是讓玩者學習有關本作內的飛機之操控，但當中只是一些基本操控，如昇空及著陸等，若想做一些高難度動作就要靠自己的努力了。

非常講究的飛行遊戲



為了增加真實感，在遊戲中便增了不少像真的設定，讓玩者並非完全覺得這是「遊戲」那麼簡單。首先讓玩者控制的飛機已有不同性能，機種有舊式的至而時最新型的飛機也有。而對飛行作出一定影響的情況，例如天氣、氣候、風向、時間等，也會於每次航行時作出一定的改變；另外本作在設計地形上也很有心思，當中會有一些容易飛行的平地，亦有一些陝窄的山谷等，完全是考玩者的反應，因此在航行時一定要參考天氣情況及地勢才會安全。而遊戲並不僅是單單的由這裡飛到那裡，玩者的飛行技術也對遊戲有一定影響，如在控制上能作出一些花式表演，或對各種危險情況有良好的對策，玩者都能得到一些分數以示獎勵。







*圖片為開發中畫面

PS
PS2
DC
N64

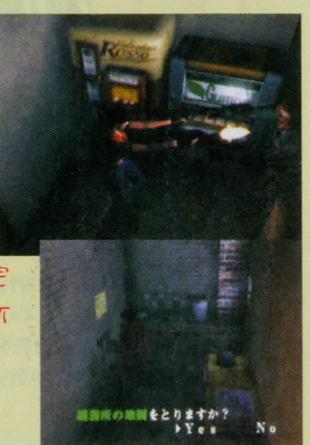
BIOHAZARD® -CODE: Veronica- 完全版

重現的生化危機

Text by 小吉

PS2/DC

發售商：	CAPCOM
售價：	未定
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	3月22日
DC／AVG	



DC名作《BIOHAZARD CODE: Veronica》（下文以《Veronica》代表）將會於PS2和DC上推出完全版，而發售日3月22日正是《BIOHAZARD》誕生至今的五周年紀念日啊！原來《BIOHAZARD》在不知不覺間已推出達五年之久了，大家還記得在第一集中本應死去的Albert Wesker嗎？他在《Veronica》中曾經登場，但與Alexia Ashford和Alfred Ashford相比並不算顯眼，而在完全版中，關於Wesker的情節將會大幅度追加，他的重要性亦相對地提升了。

《Veronica》中的故事

Raccoon市的慘劇後三個月，奇蹟地生還的Claire Redfield繼續打探她的兄長Chris Redfield的下落，於是她潛入UMBRELLA在歐洲的分部，但中途卻被UMBRELLA的士兵捉拿。其後Claire被運往由Ashford家統治的孤島，更被囚禁在牢房中，而生化危機亦漸漸出現。在島上，Claire亦遇上她一直想找尋的Chris，最後二人能成功逃離這兒嗎？

Claire Redfield

本集的主角，她為了搜尋行蹤不明兄長因而前去Raccoon市，在這兒她捲入了由UMBRELLA引起的事件中，幸而遇上新任警員Leon S. Kennedy，合二人之力才成功逃離Raccoon市。其後Claire得知其兄長身在歐洲，因此決定前去一趟，可是途中受到UMBRELLA士兵的襲擊而被困在孤島的牢房中。

Chris Redfield

特殊部隊S.T.A.R.S. Alpha Team的隊員，擁有出色的射擊技術和強健的體魄，他亦懂得駕駛直昇機，他為了找出「洋館事件」的真相而前往歐洲。

Albert Wesker



他在本系列的最初作品《BIOHAZARD》中曾登場的角色，原本是S.T.A.R.S. Alpha Team的隊長，也就是Chris的上司。他本應被生物兵器「Tyrant」所殺，不過在《Veronica》發現中他不但沒有死去，還擁有遠超常人的運動能力，到底一切有關他的秘密能否在完全版中全部揭曉呢？

Steve

他與父親一同被困在孤島的牢房中，後來他與Claire相遇並合作，由於正值年少氣盛，所以往往魯莽行事。十七歲的Steve在《Veronica》的形象比實際年齡為大，單從外表很難得知他只有十七歲的少年。而在完全版中，他的髮型會稍作改變，使他的外表和年齡更相襯，玩者亦能更投入於故事其中。



他就是在完全版中出場的Steve

圍繞Wesker的新劇情

在《Veronica》中，Wesker雖然有登場，但是有關描述他的劇情卻只是草草帶過，就如 Wesker為何仍然生存以至他的運動能力大增背後的原因等疑問，其實在《Veronica》並未作出詳細交待，同時他的鋒芒亦遠遠不及Ashford 兄妹，令他在故事中變得不起眼，而為了令到完全版中整個故事能更完整，因此有關他的劇情會大幅度地增加。如果想進一步得知Wesker那一雙駭人雙眼和超強運動能力的來源等等的原因，便絕對不能錯過完全版了！



Wesker與Claire首度相遇

Wesker眼鏡下的駭人雙眼

Steve和Wesker也有些特別的關連，這些事件亦會在完全版中作出交待。



Wesker和怪物化的Alexia的決戰加入新的片段，使完全版中兩者之間的戰鬥更為激烈，這會影響故事末段的發展嗎？

New Game Express



Text：小璘

試玩版玩後報導



備受矚目的DC網上遊戲《PHANTASY STAR ONLINE》，相信各位看到本誌有關此作的報導後，都非常心急想立刻玩玩吧！隨著發售日期不斷迫近，有關方面為了讓各位心急的讀者「先玩為快」，順道亦為遊戲正式放上網絡上作出測試，因此便於日本先行向各玩者大派試玩版。各位是否很羨慕日本的朋友呢？現在就在這裡先介紹一下試玩版的內容吧！

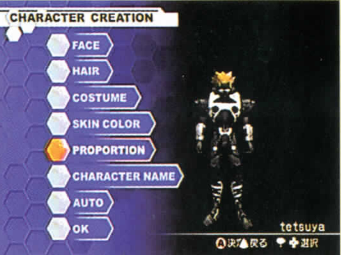


設定「自己」

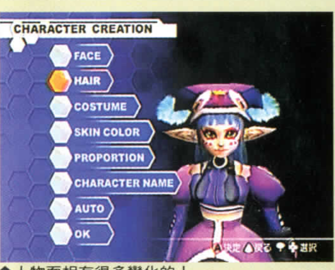


在未正式開始遊戲時，玩者要先設定在遊戲中使用的角色。雖然只有當中有9種類型的角色讓選擇，感覺上好像後少，但在進入其後的設定後，便會發覺之前所選擇的只是職業種類，因為那設定總共有改變面容的「FACE」、改變頭型的「HEAD」、改變身體顏色的「BODY COLOR」、改變衣服及其顏色的「COSTUME」、改變膚色的「SKIN COLOR」和改變高矮肥瘦的「PROPORTION」7種，它們將能讓玩者將





角色改變得像另一人般！因此各位不用害怕進入SEVER上會碰見很多相似的人，相同角色的情況基上是等於0哩！當決定好自己的設定及名稱後，遊戲便可開始。



◆人物面相有很多變化的！

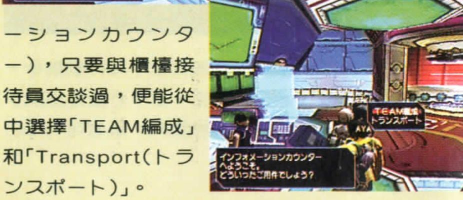
角色之特徵

職業	種類	特徵
HUmar	Hunter	攻擊敵人的方法是近接技，能力是在Hunter類來說是比較平均的。他能使用攻擊系及少許回復系之TECHNIC，適合初玩者使用。
HUnewearl	Hunter	HUnewearl的特徵是精神力高和擅長使用TECHNIC，所以使用攻擊系攻擊及TECHNIC都能發揮得很好，適合中級者使用。
HUcast	Hunter	在所有角色中，擁有最強攻擊力和最大HP就是他；然而除此之外，其他能力也很弱。由於弱得連精神力也沒有，所以不能使用任何TECHNIC。
RAmar	Ranger	利用槍作遠距離攻擊，能力是在Ranger類來說是比較平均的。他能使用攻擊系及少許回復系之TECHNIC，適合中級者使用。
RAcast	Ranger	RAcast最大特色是能使用所有武器，與及其攻擊是擁有最大命中率的。不過他與HUcast一樣，都是由於沒有精神力而不能使用任何TECHNIC。
RAcaseal	Ranger	能力與RAcast一樣，只是回避率比RAcast高、攻擊力比RAcast低。
FOmarl	Force	擅長使用TECHNIC，能力是在Force類來說是比較平均的。
FOnewm	Force	在所有角色中，擁有最大TP和能夠使用所有TECHNIC就是他。適合上級者使用。
FOnewearl	Force	雖然TP不及FOnewm大，但她仍是第二位擁有最多TP的角色；她亦可以使用所有TECHNIC，適合上級者使用。

進入《PSO》世界



當成功連接網絡，及於CENTAL_LOBBY中選擇好SHIP(Server)後，玩者便會進入Information Counter(インフォメーションカウンター)，只要與櫃檯接待員交談過，便能從中選擇「TEAM編成」和「Transport(トランスポート)」。



TEAM編成



選擇前者會再細分為「TEAM所屬」和「TEAM作成」，「TEAM所屬」是與多個已於Server內登記的組織來進行遊戲，注意在組織名稱右手邊的「?/4」，「?」為現時人數，「4」則是最多參與人數；若發現此數目為「4/4」的話則表示組織人數已集齊。有時亦會發現在組織名左手邊會出現一個黃色的小符號，這表示該組織只想與自己的朋友進行，若想參加便要輸入密碼。至於「TEAM作成」則是由玩者親自命名組織名，讓朋友或其他玩者加入自己隊伍；同樣玩者若不想有外人加入的話亦可在作成時設定自己的密碼。

Transport

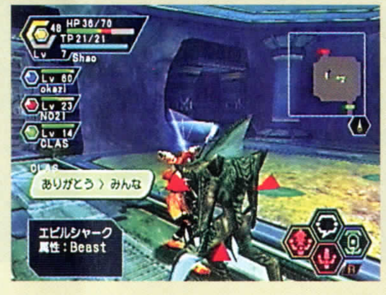
「Transport」是再次選擇別的Sever。若者覺得那裡沒有想加入的組織，便可選擇到另一個SHIP或BLOCK上繼續找尋。



「遊戲＋談話」同時展開

選擇好組織後，真真正正的遊戲終於開始！玩者會先進入能購買道具、進行回復及進入調查目的地之CITY。假如初次進行遊戲時，玩者是一無所有的，所以最好還是先前往調查目的地，一邊昇級、一邊取得金錢和道具。

另外，ONLINE GAME的最大特色除了是可以與不同的玩者進行遊戲外，還可以與他們談話以交朋友。這個其實有玩開ONLINE GAME的人的清楚的了，但在這裡仍向未玩過的朋友作出解釋。若組織內有其他成員在的時候，各位可在行動的同時與朋友談話，如果沒有KEYBOARD，可使用畫面上顯示出來的KEYBOARD輸入文字。由於在使用畫面的KEYBOARD時，角色是控制不到，因此在危急關頭時，切勿只顧打字而忽略自己的性命啊！至於本作是對應5國語言的，各位可以放心不用怕不懂日文：如果想用日文，但只是懂看又不懂寫，可利用選擇KEY WORD功能來與對方溝通。一來又可寫到稱心如意的說話，二來又可省時，一舉兩得。









◆有很多的談話方法

道具屋

當中分為鑑定不確認道具、售賣武器、售賣補助道具及售賣防具4個櫃檯，其中鑑定不確認道具的櫃檯是當玩者取得一些有寫著「？？？」的道具時，用來給店員做鑑定的。在未鑑定前，能力和售價都還未正式肯定，所以即使賣出去都不值錢。因此若發現有「？？？」的道具最好鑑定一下。當選購各項道具時，要留意不是所有道具都適合玩者的，若以灰色字表示代表暫未能使用，而在道具前方有「×」符號則表示角色不能使用。





醫療室

玩者可在這地方回復所有HP和TP，但當然是需要給予一定費用啦！假如當玩者的HP在調查目的地被扣至0，而又不能作出復活的話，角色便會傳送到這地方，但角色所裝備之武器及金錢都會留在戰死之地方。



儲物室

若玩者不想在調查時帶太多金錢和道具，可於此處放下它們以防萬一。

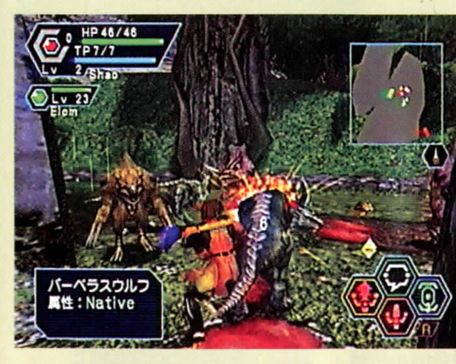


獵人公會

將角色輸送入調查目的地之地方，這是要在玩者有任務才能進入的。

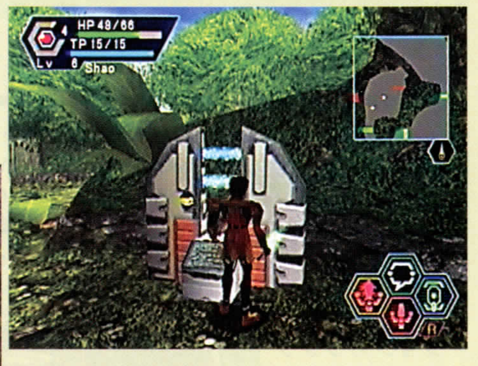


冒險開始



進入調查目的地後，畫面將會作出一定程度改變。首先在左上方會顯示玩者及同伴的資料，資料旁的黃、藍、紅、綠4色是表示同伴的所屬顏色，這特別在地圖和談話上都十分重要。跟著在右上方就是地圖，那裡會顯示玩者現時位置及附近之地形。而在右下方就是顯示「動作指令」的地方，它是顯示出玩者利用手掣的「A鍵」、「B鍵」、「X鍵」和「Y鍵」所代表的行動，若玩者隨著能力提昇而學懂不同行動時，可設定出不同行動指令，並以「R鍵」切換。而在戰鬥時，左下方便會出現了一些資料，這可是敵人的屬性資料，玩者可利用它來作出相應攻擊。





New Game Express

在調查目的地內有很多門，有些門是需要開啟機關才能進入，而每進入一扇門後那裡的敵人便會逐漸強勁起來，而戰鬥是以直接戰鬥形式進行，因此玩者最好按照自己的能力來決定進入與否。在其中共有3種東西可以取得，一種是經驗值，哪位將敵人消滅便可取得；另一種是道具和金錢，它們都放在寶箱內，只要將之打破便可取走。

操作方法

鍵	戰鬥	MENU
ANALOG	移動	選擇
方向鍵	選擇	選擇
A鍵	進行「下動作指令」、決定	決定選項
B鍵	進行「右動作指令」	取消選項
X鍵	進行「左動作指令」	–
Y鍵	顯示鍵盤、選擇KEY WORD(利用X鍵切換)	–
START鍵	顯示MAIN MENU	開始遊戲
L鍵	改變視點	–
R鍵	改變「動作指令」	–

非常重要的MENU



當各位按START鍵後，便會進入MENU畫面，要留意即使進入MENU，遊戲還是繼續進行，所以最好在安全的地方才好使用。當中有道具使用的「ITEM PACK(アイテムパック)」、使用類似魔法的「TECHNIC(テクニック)」、設定動作指令的「CUSTOM(カスタム)」與別人談話時可以使用的「CHAT(チャット)」、改變設定的「OPTION(オプション)」和立刻中斷與網絡連線的「完結遊戲(ゲーム終了)」。當中的選項都十分容易使用，所以在此不作詳述，但道具一項則有點注意事項，想在這裡簡單介紹一下。





「ITEM PACK」分開「裝備」、「道具(アイテム)」、「MAG(マグ)」和「AREA MAP(エリアマップ)」4種。首先要留意如果玩者於戰場內剛復活過來，就記緊裝備好武器才好繼續進行冒險，不然便會赤手空拳來攻擊敵人了！而「道具」的儲存數量不是無限的，因此在收集道具時不要亂拾啊！至於「MAG」是代表站於玩者角色肩上的生物，它亦是一件防具來的。在這選項中，玩者可給予食物讓牠成長，但每次只能給三件食物，那些食物都是能在寶箱中取得。





◆ 要不時給食物MAG吃啊！



◆ 看看，原本MAG是藍色的，現在已是黃黑色！

試玩報告



在進行試玩當中，已發現有當中不少組織登記在Sever上，而且某些角色的Level已達到20以上，可見每天的試玩人數不斷增加，及進行遊戲的時間亦很長。由於本體驗版只提供日文選擇，而且試玩的人大都是日本人，所以雖然亦可使用英文，但暫時都是使用日文來溝通的玩者佔大多數。本試玩版值得要讚的是當中的畫面構造得十分細緻，每個角色、每個敵人、甚至每處地方都十分平滑，與PS2一直強調的美麗畫面絕對有過之而無不及！可是DOWN SERVER的情況都算十分嚴重，特別是深夜時份集中了很多人同時進行遊戲時，相信這並非由於香港連線才出現，因為日本的玩者亦出現這些情況。但假如沒出現這些情況，遊戲資料傳送速度都算快。

◆經常也看到與SERVER不能連接的訊號



◆當有人加入時是最容易DOWN SERVER的

SGGG

Text by 小吉

DC

發售商：	SEGA
售價：	未定
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	未定
SLG	

起死回生的熱血計劃

一個以SEGA稱霸遊戲界為題材的模擬遊戲，而「SGGG」其實是一個雄霸業界的計劃，而主角瀨賀太郎被委任為「SGGG」計劃的全權負責人，這年紀輕輕少年將會是SEGA的救世主嗎？到底SEGA能否在絕境中反敗為勝呢？



目標是100%市場佔有率

在遊戲中，講述SEGA在多年間還未達成稱霸業界的目標，而且在市場上佔有率亦不及其他業界對手，有見及此終於定下一個三年稱霸的秘密計劃「SGGG」。計劃的最終目標是在三年內將業界的市場佔有率提昇至100%，而計劃的負責人就是主角瀨賀太郎，計劃的內容主要分為兩部分，分別是「RPG PART」和「SIMULATION PART」。



尋找優秀的遊戲創作者──「RPG PART」

這部分是要在公司內、外找尋和發掘出一些優秀的遊戲創作者，然後想辦法說服他們加入SEGA的陣營。如果要招攬一些素有名氣的出色遊戲創作者，少不免需要以優厚的薪酬作為顧用條件，但這樣會令到公司的經濟負擔大大增加，令到公司的財政預算出現問題，所以不能單靠聘請有名的遊戲創作者，反而應該盡力發掘一些擁有優秀潛質的人士，隨時會收到意想不到的效果。





這是「RPG PART」中的戰鬥，主角正在使用一種名為「Stage 4」的招式，而在左下方還有一些奇怪的指令。

制作出震撼業界的作品──「SIMULATION PART」

其實搜隻一班出色的遊戲創作家的主要目的就是為了製造一些驚天動地的遊戲，在成功集合一班出色的人才後，跟著要做的工作就是要編排他們的工作與職位，然後合力製作一隻超級受歡迎的遊戲。如果發覺遊戲開發期限不足或是出現開發遲延等問題時，便可能需要用上「延期推出」這種迫不得已的方法。而以上所做一切就是為了擴大市場佔有率。



勢力龐大的對手

DOGMA社是SEGA的其中一個強勁對手，他們擁有大幅度的市場佔有率，而DOGMA的招牌更是佈滿整條街上，可見他們的受歡迎程度，要在短短三年間擊倒如此厲害的對手絕對不是一件容易的事呢！



拯救SEGA的兩位年輕人

主角──瀨賀太郎

他是負責秘密計劃「SGGG」的少年，他需要在三年內完成稱霸遊戲界這目標，對於仍是少年的他是否太過份呢？不過這一切都是命運的安排，而且他可能還隱藏著驚天動地的潛力。



謎之小女──羽生彌生



她是由電腦所挑選出來和主角一起負責「SGGG」計劃的美少女，但是她經常獨自行動，好像有一些事情在隱藏著，到底她有甚麼神秘的目的呢？





社長和秘書阿麗莎

SEGA內的先進科技

雖然SEGA的市場佔有率遠遠不及其他對手，但是並不代表開發技術方面遜色於他們，只是因為某些原因而一直未能稱霸遊戲界。其實單以科技的實力計，SEGA在同行中反而佔有一定的優勢，相信只要懂得利用現有的資源加上集合一班優秀人才，要稱霸遊戲界便不再是一個遙遠的夢了。順帶一提，在遊戲中登場的熱門遊戲並全是憑空幻想出來，部分遊戲是真的存在。





超級AI電腦──「Teradrive」



正在燒製GD－ROM？？

※ 畫面尚在開發中

Text by 小吉



DC

發售商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD－ROM
記憶：	未定
發售日：	12月7日

AVG／對應VGA／對應振動／對應通信

青之6號 歲月不待人 ～TIME AND TIDE～

講述速水離開「BLUE」的一段故事

DC版的「青之6號」是描述主角速水過去離開「BLUE」的一段經歷，到底他在這段時間內曾遇上什麼事情呢？在遊戲大家便可以找出答案了。而遊戲畫面更採用了一種新穎的方法表現，這是一種結合2D和3D兩種不同技術的新技巧，所以各位喜歡「青之6號」此作品的朋友千萬不要錯過本遊戲啊！



結合2D和3D的新技術

本遊戲所採用的表現畫面方法和OVA版一樣，運用了融合2D和3D的新技術。而所謂將2D和3D融合是指將3D的人物以圓滑的2D數碼動畫方法來表現移動，到底在遊戲中能否將這種新穎的技巧完全表現出來呢？

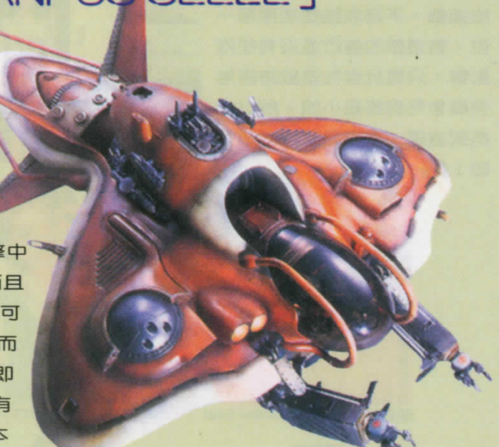


遊戲故事

離開了超國家組織「BLUE」的速水鐵曾因過去一件悲慘的經歷令到內心受到創傷，性情亦變得很冷漠，他現在正以打撈沉船為生。他能否在這些日子治療心中的創傷呢？可是命運的巨輪沒有因而放過速水，他再一次遇到怪異的事情，到底在他返回組織「BLUE」先遇上了甚麼樣的事情呢？

容易更換裝備的小型潛航艇——「GRANPUS SEELE」

是超國家組織「BLUE」作為戰鬥用的高機動型潛航艇「GRANPUS TYPE」之最細小型號機體。在引擎中含有各種配件，而且更換配件容易，亦可以因應不同的情形而作出即時改造，立即令到引擎的性能有顯著的變化，基本武裝為兩翼的「12.7mm Gatling Needle Gun」，同樣可以變換武裝。



「GRANPUS SEELE」基本資料

項目	數值
全長	7.2m
全闊	3.2m
全高	2m
水中基準排水量	7.23t
最大水上速度	25knot
最大水中速度	60knot
最大潛航深度	1300m
乘坐人數	1人

遊戲系統分為兩部分

AVG部分

這部分是操控速水在街上四周探索及與其他人對話，一向獨斷獨行的速水必須明白敵我雙方的勢力問題。在這部分中是非常著重與人們的對話，而可以移動的主要地方有街道、酒吧、同業公會和廢置場等等，從對話中找出一些有利打撈的情報。

打撈部分

主要目的是在水中回收一些物品，玩者可以控制潛水艇自由移動，在黑暗的海底中探索寶物，有時可能會找到一些非常珍貴的寶物，並且會引起一些收藏家的注意。在打撈時，可能會遇到一些怪魚襲擊而進入戰鬥狀態中。GP



主要人物

優秀的打撈者——速水 鐵

遊戲的主角，經常獨自行動的優秀的打撈者，擁有十分出色的駕駛技術，好像被過去的事情困擾著，和OVA版相隔約半年的時間，到底他曾遭遇過甚麼事呢？

沒有家的小女——蘭芳

她是住在街上的街童，沒有家庭和父母，在遊戲她會和速水相遇。



謎之女士——楊替玉

她出現在速水的面前的神秘女性，之後委託速水打撈。

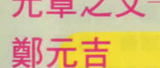
速水的夥伴——鄭元章

和速水合力打撈的有為青年，但他好像隱藏著有些秘密沒有對其他人說。



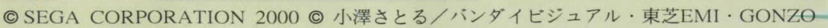
元章之父——鄭元吉

被人稱為「鄭大人」，是東同業公會的負責人，他亦是元章之父。









Text by 小吉

DC

發售商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD－ROM
記憶：	132 BLOCK
發售日：	預定12月14日發售

SLG／對應VGA／對應通訊對戰／對應KEYBOARD

サカつく 特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！

創造職業球會特大號

越來越大的球會??

新一集的《創造職業球會》（後文簡稱為《球會》）終於在DC推出了，相信各位《球會》的支持者都會想知道《創造職業球會特大號》（後文簡稱為《特大號》）的改變，除了球員資料更新和球員總數目增加外，最令人開心的就是球隊的陣容由過去數集的16人增至22人，總算解決了過去數集經常發生球員不夠用的問題了。



《特大號》中球隊和球員的轉變

相信大家最關注的就是《特大號》中到底作出多少變更及和過去幾集有什麼分別，特別是在球隊和球員，其實在《特大號》中最令人興奮的就是球隊增加了「SATELLITE」（相等於預備組），這令到玩者可以調動的球員由16人增至22人，而《特大號》中另一個重大轉變就是留學期間的球員會寄「空郵」給玩者，如果發現球員不適應或患上思鄉病時，玩者可以選擇讓球員返國，若果強要球員繼續留下時，可能會出現反效果，所以在決定讓球員留學前，也必須留意一下球員本身的意見。除此以外，在《特大號》中玩者可以選擇的隊旗約有三十面之多，而J. LEAGUE球會的資料亦會得到更新，及會額外增加球員約600位。





增加「SATELLITE」的重大影響

在新增的「SATELLITE」中，最多可以有6位球員，而主隊仍然保持最多球員數為16人，即是玩者最多可以調配球員數達22人之多，如果有球員前去外國留學或是受傷患困擾，便可以先調他們往「SATELLITE」中，直至他們學有所成或傷癒復出時才讓他們返回主隊，這樣主球隊便可以經常保持有16位球員使用的狀態，解決了以往《球會》常出現的球員不夠用問題。但是必須留意一點，就是長期在「SATELLITE」的球員會感到不開心，搞不好隨時會出現不滿甚至要求離隊等情況。

指導年輕球員的系統仍健在

在《特大號》中，保持了上集的其中一個新加的系統，就是由出色的球員指導年輕球員，這做法能令年青球員有顯著進步，待他們擁有一定實力後，便會可以成為正選的一份子，再過一些時間更會是球隊不可缺少的骨幹，所以年青球員是球隊將來的希望，絕對不能輕視。

四位全新面孔的秘書小姐

《球會》過往的秘書小姐將不會在《特大號》中出現，取而代之是四位全新面孔的秘書小姐，其中一個更是外籍秘書，是否有一種很新鮮的感覺？玩者選擇秘書小姐時必須小心，因為一旦決定了，便不能中途更換秘書，除非是重新開始遊戲，不過無論是選擇那一位，對遊戲的進行並沒有任何影響，只是玩者在遊戲時經常有機會見到秘書小姐，所以當然要選擇一個自己喜歡的類型啦！



優美曲線型——Jennifer Skal

活潑少女型——山口沙理



樣子清秀型——高嶋裕子



笑容燦爛型——三谷杏子

可以從多度觀賞球賽

在過往的《球會》中，玩者選觀看球賽時，觀看球賽的角度全是由電腦決定，玩者只能選擇遠近和顯示球員名字與否而已，但是在《特大號》就在這方面作出了改善，玩者能決定由那一個角度觀賞球賽，令到玩者能夠選擇最佳角度及位置欣賞球賽。



Test by 花京院

SONIC SHUFFLE DC

唔玩ACTION可以玩乜？

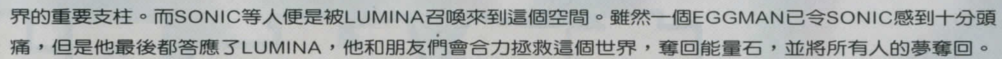
發售商：	SEGA
售價：	美版
容量：	GD－ROM
記憶：	4BLOCKS
發售日：	發售中
TAB/1-4P/對應振動	

近期有多關於SONIC的消息，除了是《SONIC ADVENTURE 3》外。更有一隻名叫「SONIC珍藏版遊戲」，不過在他們推出前，已經有一個關於他的遊戲搶閘推出，這便是美版的《SONIC SHUFFLE》。遊戲更將過往的ACT改為TAB，務求能吸引更多的玩家，現在就等小弟為大家詳細講解一下喇！



故事大綱

這一天，SONIC和好友TAILS、KNCKLES、AMY被吸進一個異空間，在那裏遇上了守護天使LUMINA。從她的口中得知，一個名叫VOID的人奪取了這個世界的能量石，能量石是由世界上不同生物的夢想所組成的，而它更是支撐世界的重要支柱。而SONIC等人便是被LUMINA召喚來到這個空間。雖然一個EGGMAN已令SONIC感到十分頭痛，但是他最後都答應了LUMINA，他和朋友們會合力拯救這個世界，奪回能量石，並將所有人的夢奪回。



四名角色的差異！



SONIC

移動時：若第二回合選用上回合相同數目的咭便可令移動速度增加一培。

戰鬥時：用「S」有機會抽取1~7的數字。



TAILS

移動時：在地圖上有「TAILS尾巴」的地方，只有他方能通過。

戰鬥時：可一次抽取兩張咭攻擊。



KNUCKLES

移動時：在地圖上「KNUCKLES手掌」的地方，只有他方能通過。

戰鬥時：和TAILS一樣，可一次抽取兩張咭攻擊。





AMY

移動時：在地圖上有「AMY鎚仔」的地方，只有她方能通過。

戰鬥時：她可給敵人五點的傷害。

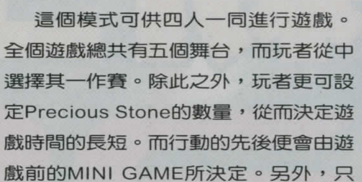
四大模式

STORY

這是最基本的故事模式，玩者可從SONIC、TAILS、KNCKLES和AMY中選擇其中一人來進行遊戲，而遊戲一共有五版，分別是EMERALD COAST、FIRE BIRD、NATURE ZONE、RIOT TRAIN和FOURTH DIMENSION SPACE。

VERSUS

這個模式可供四人一同進行遊戲。全個遊戲總共有五個舞台，而玩者從中選擇其一作賽。除此之外，玩者更可設定Precious Stone的數量，從而決定遊戲時間的長短。而行動的先後便會由遊戲前的MINI GAME所決定。另外，只要玩者在「STORY MODE」內將其餘的四名角色拯救出來便可將角色的數量增加至四人。



TUTORIAL

顧名思義，這是一個說明遊戲規則的地方，無論是遊戲規則、怎樣使用咭、甚至是方格的特性都有非常詳細的講解。所以在進行遊戲前，最好來這裏看看。





SONIC ROOM

在這裏，玩者可觀賞GALLERY和知道STORY MODE內出過的MINI GAME和MINI EVENT。至於GALLERY方面，除了可用RING購買之外，有的是要完成特定條件才能奪得，而GALLERY的總數是有64張。



◆看看誰在外面！

◆相信要玩很多次才能將所有相集齊。

抽咭的用處！

大家可能認為《SONIC SHUFFLE》和一般的「大富翁」遊戲一樣，都是以擲骰仔的方法來決定移動的數目，這樣便錯了。《SONIC SHUFFLE》是以抽咭的方法來決定的，即是說若抽到的咭是四的話便可向前走四格，而咭片的用處又怎會這麼少呢？咭片的種類可分為三種：



◆要小心使用咭片。

普通咭片

普通咭片的數目是1-6。普通咭片除了可決定移動的數目外，另一用處便是可作戰鬥之用，咭上的數目便是代表可給敵人所造成的傷害。所以將數目比較大的咭片留下和抽取同伴的咭片便是技術的所在。

「Special card」咭

「S」咭的在移動時的作用是可分為三種：一是可隨機抽取1-7的咭；二是和指定的同伴調換所有咭片；三是偷取同伴的咭片。在戰鬥時「S」咭便會因應不同角色的特點而轉變。



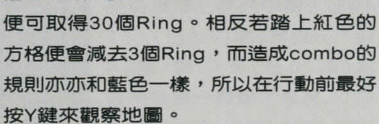
EGGMAN咭

使用EGGMAN的咭片都未必會帶來不好的事情，它有時會令你得到Precious Stone，但又有可能令你失去所有的Ring，這一切就視乎你的運氣了。

◆使用EGGMAN咭的結果不一定是壞的。

不同顏色的方格

在遊戲中會有不同顏色的方格。它們分別是藍色方格、紅色方格、感嘆號方格和怪獸方格。若踏上藍色的方格便可增三個Ring，只要連續踏上便可造成combo，造成combo的好處便是可在短時間內令Ring的數目激增，當造到5個combo時便可取得30個Ring。相反若踏上紅色的方格便會減去3個Ring，而造成combo的規則亦亦和藍色一樣，所以在行動前最好按Y鍵來觀察地圖。





感嘆號方格和怪獸方格

踏上感嘆號方格便會引發「MINI EVENT」和「MINI GAME」。「MINI EVENT」是一些特別的事件，若能順利完成，或在選項中能選取正確的答案便能取得Precious Stone。相反，有時亦會因事件而導致進入不良狀態，例如是一回合不能行動和失去Ring等。「MINI GAME」便是進入迷你遊戲，在遊戲前會有詳細的說明，而迷你遊戲的數目更超過49種，相信要玩齊亦不是易事啊！至於怪獸方格便是要和怪獸進行決戰，決戰方法在上文已經提及過，雖然輸掉了是不會Game Over，但就會喪失所有Ring，所以要非常小心。



◆可從「MINI EVENT」取得Precious Stone。



◆在「MINI GAME」進行前是會有詳細的說明。

其他方格

除了上文提及過的方格外，還有一些比較特別的方格。它們就是商店方格和Precious Stone方格，商店方格是能用Ring購買特別的Precious Stone，他們會令角色產生一些特別的效果，例如是與某同伴互調位置。若踏上Precious Stone方格便會進入戰鬥，只要擊敗怪獸便可取得Precious Stone。



◆商店方格內的物品是要有很多的Ring才能購買的。

◆戰鬥時要非常小心。

怎樣才可勝出呢？

到底怎樣才算勝利呢？原來是這樣的，遊戲的主要目的是要奪取所有的Precious Stone。而Precious Stone的數量總共有7粒。出現位置便是在Precious Stone方格上，而Precious Stone的位置更是會不斷改變，即是取得一粒後，另一粒又會在另一個Precious Stone方格上出現，直至全數取得為止。到了最後如有兩人取得Precious Stone的數量是一樣的話，便會以Ring的多少來決定誰是勝方。



◆Precious Stone會在不同的地方出現。

要注意的地方

在遊戲中仍是有不少要注意的地方。在水中最多只能維持五個回合，若超出所限便會一回合不能移動。善用Y來觀察地圖是十分重要的，更要注意各人的獨特之處，因某些方格是要指定的角色方可通過。另外，在遊戲途中會出現一些特發事件，就是Eggman會出來阻礙各人的前進，通常是會奪去那人的Ring，甚至會令他一回合不能前進，而是誰遭殃便要取決於Eggman了。




◆要熟悉各人的特點。

◆善用Y鍵是很重要的。

美版的好處

由於今次的《SONIC SHUFFLE》是以美版首先推出，遊戲的字幕和配音都是以英語顯示，所以便能更清楚內裏的故事。加上在遊戲內的人物造型相當生動和色彩繽紛，而且更可四人對戰，所以《SONIC SHUFFLE》絕對是在個消遣的佳品。



メルクリウス・プリティ

Mercurius Pretty end of the century

A FANTASY SIMULATION GAME OF ALCHEMICAL EDUCATION OF A SPIRIT

TEXT:AINHO

DC

發售商：	NEC INTERCHANNEL
售價：	6800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	4 BLOCKS
發售日：	11月16日(發售中)
SLG/對應VGA	

親手育成妖精來挽救世界

以鍊金學術興盛時期為舞台，相信不少遊戲也描繪這個背景來製作。其中一套曾於電腦版推出過的育成妖精遊戲《MERCURIUS PRETTY》，終於移植往Dreamcast上。雖然今次作品延期了多次才能正式發售，但當中美麗的人設、畫面及擁有多重故事，已經使玩者的期待程度仍未減退。今次除了保留前作的特色外，還加入多種新要素及故事劇情，每位角色也邀請了出名聲優作配音，而且遊戲的初回版更附送精美畫冊。如此吸引的遊戲，你們又怎能錯過呢？



故事起源...

一位擁有預知未來能力的天才鍊金術師－柏拉基路，預測到世界將會面臨重大危機。他為了挽救世界，不斷努力探討秘石中的異世界，但是很可惜研究過程中還未得出結果前，不知不覺間生命已去到盡頭。就是這個原因，柏拉基路離開人世時，將遺志交給一位年輕的鍊金術師，希望他能夠利用一個培育妖精器，養育出其他的妖精，借助她們力量尋找世界的真理，並且在異世界之中探索未知的事情...。







遊戲流程

《MERCURIUS PRETTY》遊戲世界裡，玩者飾演的是一位鍊金術師，於自己的研究室中細心養育屬於人工生命體的妖精。玩者每天都需要替她分配行動時間表，不同的行動所花費的時間也有差異，然而遊戲中同樣存在時間觀念系統，培養畫面的時鐘上指標以太陽顯示，代表該段為日間(AM7:00-PM5:59)，而月亮顯示則代表為夜間(PM6:00-AM:6:59)。正當實行每項行動後，都會對妖精的能力值出現變化。同時還需要不時外出及前往「鍊金術茶室」與其他人物打探情報，以產生劇情使遊戲能夠繼續進行。當養育中的妖精達八歲後，每七日便可以與妖精進入秘石中的異世界裡，尋求世界危機的啟示，以及取得一些重要的道具。







妖精的特性

一般育成遊戲初時所輸入角色的名字，並不會影響遊戲部份，但《MERCURIUS PRETTY》則有點不同。玩者替每一代妖精輸入不同的名字，均會影響她們的屬性，共分為地、水、火和風四種。經筆者測試多次後，發覺輸入「アイシヤ」為風屬性、「キユオ」為火屬性、「ティリス」為地屬性，而「ノーマリィ」則為水屬性。不同的屬性除了使妖精的性格出現變化外，故事劇情亦同樣有所不同。至於妖精的生命只有短短48日，當中共有三種成長階段，分別是8歲(第8日)、12歲(第20日)及16歲(第34日)。另外，值得一提是倘若妖精出現生病時，應立刻購買治療道具來回復，否則便會減低其能力值，嚴重則有可能令她失去性命，而導致遊戲結束。





火之屬性

水之屬性

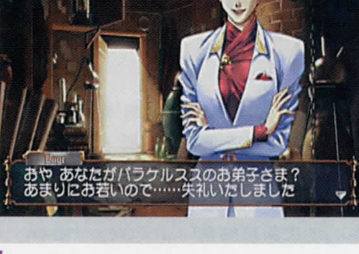
風之屬性

大地之屬性

異世界的重要性

玩者要完成每一代妖精的條件，圍繞現實世界中進行是沒有可能，只會遇上一些人物而產生新的故事物語，展開真正劇情就必需進入異世界中進行冒險。上文已經提及過，遊戲每七日都可以與妖精進入異世界中，內裡不單有主線劇情發生外，還需要與敵人進行交戰才能完成這次冒險。由於異世界與現實世界是獨立的二個世界，雖然角色一樣，但身份卻完全不同，因此兩者故事也有所差異。至於隨著不同的時間，人物和事件的出現同樣不同，如晚間進入「錬金術茶室」，才能與神聖巫女見面，使遊戲充滿著現實的感覺。另外，部份劇情更需要達成妖精的合計屬性值條件才會出現。每當妖精完成冒險後，她的能力值都會得到不錯的提升。





九大行動項目

玩者命令妖精的一舉一動，一切都需要透過九個項目方可實行，分別是「談話」－與妖精交談來增加感情，玩者要根據她的說話而作出「YES、NO、GOOD、BAD」相應的回答。選擇不同的答案，都會影響感情值的上升或下降，壓力則為提升；「讀書」－給妖精閱讀書籍。遊戲開始時只提供一本幼童書籍，玩者要視乎妖精的年齡，購買合適的書籍給她閱讀，而使用這個行動會增加知力度；「運動」－給妖精鬆弛一下精神，增強健康，但體力下降，感情、壓力值則上升；「精靈召喚」－花費時間最大的行動，用作召喚四種屬性的精靈，而召喚出來精靈的能力，都會與妖精的屬性有所關係；「寶石」－製作寶石的用途，作為賣掉以增加收入，來購買其他道具，實行這個行動壓力有所提升；「冒險」－當妖精達到一定年齡後，便可與妖精進入異世界進行冒險，當中共由森林、荒野、山丘地帶、世界之果和地底五個地方構成。到達不同地方，除了展開不同的故事劇情外，角色及敵人也有所不同，但消耗一定體力，壓力提升不少；「自由時間」－主要與妖精遊玩，可有助提高妖精的好感度；「休息」－當妖精行動過多時，體力和壓力便會相對地下降及上升，玩者便需要實行休息指令來使她回復體力和減輕壓力，同樣地使用道具均可；「外出」－到達市區作打探情報或購買道具的用途。







精靈召喚的準則

召喚精靈的最大用途，就是進入異世界中遇上敵人時，利用這些精靈來進行戰鬥。由於每位敵人也有不同的屬性存在，因此玩者要成功擊敗它們，除了召喚能力強勁的精靈外，屬性的相剋亦是成敗關鍵。可是遊戲中的召喚精靈實行前，並不會顯示各項精靈的屬性狀態，而得出的結果大致上與妖精的能力和屬性，以及召喚前的各項行動影響有關。正因如此，玩者可以參考以下所列出的精靈召喚法則，提升妖精的屬性值，來召喚相應的精靈。





妖精屬性	地	水	火	風
會話	水	地	地	水
讀書	水	地	地	水
運動	水	風	風	火
精靈召喚	火	風	風	火
寶石	水	風	風	火
冒險	火	風	風	火
自由時間	水	地	地	水
休息	水	地	地	水
外出	水	風	風	水



エアロダンシングF

AERO DANCING ~轟つばさの初飛行~

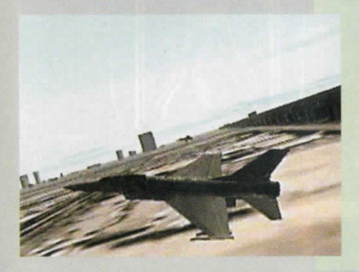
Text by 小吉

DC

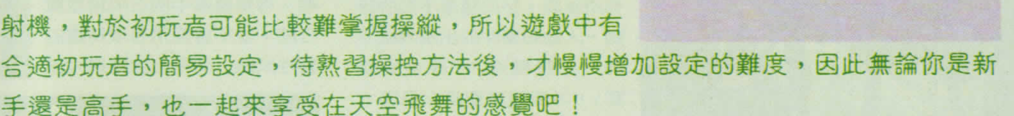
發售商：	CRI
售價：	3800日圓
容量：	GD－ROM
記憶：	9 BLOCK
發售日：	發售中

SLG/對應網上對戰/對應VGA/對應振動/對應KEYBOARD

在空中自由飛舞吧！



玩者可以在遊戲中親身感受駕駛噴射機的樂趣及其困難之處，如果你對駕駛噴射機有濃厚的興趣，便絕不能錯過本遊戲了。由於本遊戲的操縱方法是模仿真實噴射機，對於初玩者可能比較難掌握操縱，所以遊戲中有合適初玩者的簡易設定，待熟習操控方法後，才慢慢增加設定的難度，因此無論你是新手還是高手，也一起來享受在天空飛舞的感覺吧！



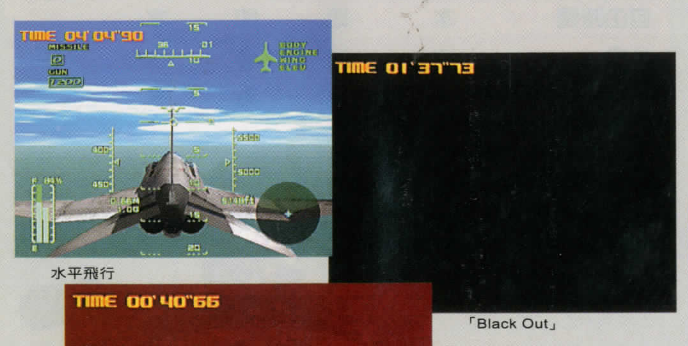
職業級和初級的設定



在遊戲開始時，有兩種不同的選項給玩者選擇，分別是「輕鬆」(きがるに)和「正式」(ほんかくてきに)，兩者不同之處是在於遊戲設定，前者較為簡單容易，是初玩者必然之選；後者的設定則接近真實的情況，無論是戰鬥時敵機機師的水準，還是自機操控的難度也會相應提高。所以玩者可以因應自己的能力而選擇合適的設定。除此以外，玩者亦可以在「OPTIONS」中更改遊戲的設定。

什麼是「Black Out／Red Out」現象？

當噴射機向垂直方向加速時，是會增加機師和機體的負擔，加速度是以G計算，一般在水平飛行的時，加速度計為「1G」，而在機身反轉時水平飛行，便會變成「－1G」了。當機體急速旋轉、上升或下降時，垂直方向的速度便會有很大的改變，所以G亦會相應地變化，當到達「7G」或以上時，機師便會出現呼吸困難，而令視野慢慢收細和四周變黑，這種現象就是「Black Out」；相反地，在「－1.5G」或以下時，視界會開始變為赤紅色，也就是「Red Out」了。



水平飛行

「Black Out」

「Red Out」

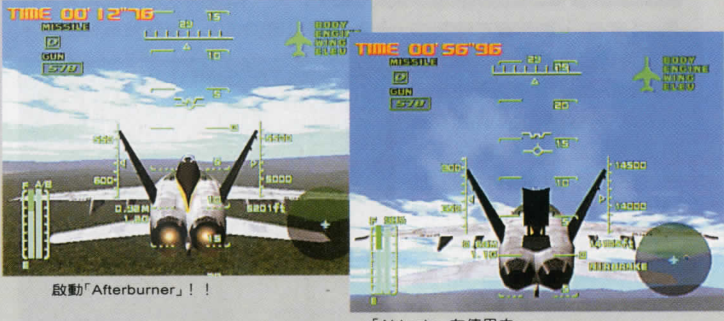
「輕鬆」和「正式」的不同設定



玩者在遊戲開始時，選擇「輕鬆」的選項，便能使操作變得容易，箇中奧秘是遊戲設定中的「Flight」設定為Standard、沒有「Black Out／Red Out」的現象及擁有「Auto Gear Down」和「Auto Gear Brake」功能；相反在「正式」選項中的遊戲設定是「Flight」為Professional、有「Black Out／Red Out」的現象及刪除了「Auto Gear Down」和「Auto Gear Brake」功能。「Flight」是指戰機的操作難易度，難易度為Standard時，玩者只需著重機體的操縱性；相反難易度為Professional時，便會更接近真實的飛行情況，如「失速」等失控情況就會出現；「Black Out／Red Out」是指上升或下降加速時對機司所造成的影響；「Auto Gear Down」功能是在接近地面時低速飛行便會放出「Gear」；「Auto Gear Brake」則是著地時，把引擎回轉率降至最低點，噴射機便會自動煞停「Gear」。

遊戲的操作

Analog上和下	拉上時，機首會向下傾斜；拉下時，機首則會向上移。
Analog左和右	拉左時，機身會向左旋轉；拉右時，機身則會向右旋轉。
方向掣	上掣是控制「Airbrake」的開關，下掣則控制「Hook」和「Landing Gear」的開關，而左和右掣是用作改變視點。
A掣	引擎回轉率上升(回轉率達100%時再按A掣一次，便會啟動「Afterburner」)。
B掣	引擎回轉率下降。
X掣	緊按時轉換至「Cockpit」視點或「Target」視點(因應情況而定)。
Y掣	發射導向飛彈或機關槍(使用那一種武器是由電腦因應情況而決定)。
L、R掣	改變機首方向；接近地面時，控制「Gear」；著地時，只要L和R掣同按便能煞停「Gear」。



啟動「Afterburner」！！

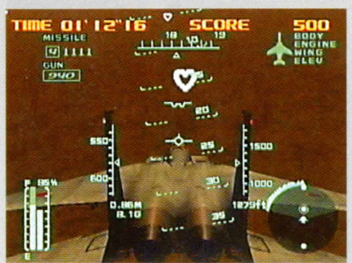
「Airbrake」在使用中

四個不同的模式

翼之挑戰(ワクワクつばさチャレンジ)

共有十個不同的挑戰項目，挑戰01至03是在指定時間內弄破在天空上的氣球，氣球上分別有三種圖案，擊破心形圖案的氣球能取得分數、時鐘圖案的氣球則能增加一分鐘時間及星形圖案的氣球能夠令其後十秒內所取得的分數變成兩倍；至於挑戰04至06是在指定時間內





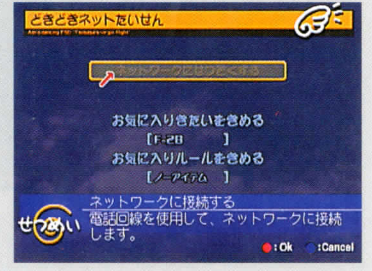
穿過所有由煙霧所形成的圈圈，同樣有三種不同的煙圈，穿過白色煙圈能取得分數、藍色則能增加一分鐘時間及黃色能令十秒內所取得的分數變成兩倍；最後挑戰07至10



是要在指定時間內不斷擊倒敵機，用導向飛彈及機關槍擊中敵機能取得分數，而擊落敵機則能取得高分，而擊落敵機時餘下時間越多，得分亦會越高。

網上大作戰(どきどきネットたいせん)

在網上與朋友展開一對一的空中對戰，由Player 1決定對戰規則和地圖，之後雙方各自決定選用的戰機及確認對戰條件後，便會進入作戰。



隱藏戰機

最初時，玩能選用的機體合共有八款不同類型，分別是T－3、T－4、F－15DJ、F－2B、F－14A、F／A－18C、F－4J和F－16A。但是只要在「翼之挑戰模式」中取得一定的總分，便能使用特別塗裝機體，這模式中共有兩款；同樣地，玩者若能達到「降落到航空母艦上模式」中的一些條件，亦能使用另外二款特別塗裝機體。可能還有其他隱藏戰機正等待各玩者把它們發掘出來呢！



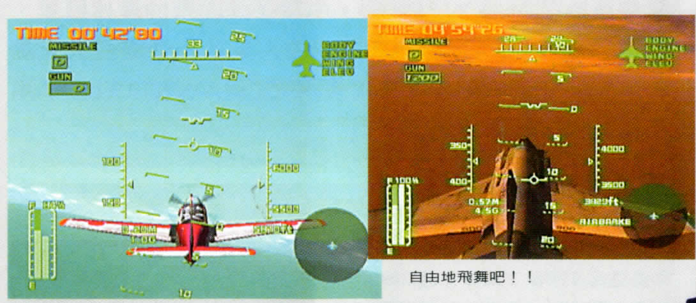
F－16A戰鬥機



F－15DJ戰鬥機

自由的飛行(ふわふわ自由飛行)

本模式是給玩者練習如何操縱噴射機飛行、降落和空中作戰等，玩者可以決定地圖、己方操控的戰機、有沒有敵機、敵機數量與類型、己方戰機的起點(空中飛行中或地上靜止狀態)和敵機的初期位置等。決定所有項目後，玩者便可以開始遊戲，而玩者選擇有敵機時，在分出高下後，遊戲便會結束，但是玩者若選擇沒有敵機的情況下遊戲，玩者要強行終止遊戲的方法只有按Start掣，然後選「停止」(止める)或是固意墜毀。



不能攻擊的「T－3」

自由地飛舞吧！！

降落到航空母艦上(大ちゃっかん)

這是個純粹降落在艦上的模式，不過玩者在這模式中可以選擇三種不同的衝擊判定來進行遊戲及共有十一個Stages給玩者挑戰，Stages的難度是由起初只用基本技巧便能成功降落，直至在最後Stage中玩者需要在戰機引擎停止及機身受損毀的情況下安全降落。本模式是必須完成一個Stage才能挑戰新的Stage。



降落時的基本技巧

在「降落到航空母艦上模式」中，玩者可能一開始便遇上了阻滯而不能成功降落，常見的原因有降落時速度太快、機身過度傾斜、忘記放下「Gear」和未能對準跑道的方向等等。玩者若想避免了以上的情況，首先必須確認跑道方向和自機飛行方向是否一致(Stage 1－4起初飛行的方向和跑道方向是完全相同，所以玩者無須作出任何方向調整)，否則便必須作出修正，在遠離母艦時把引擎回轉率調節至75%左右(注意回轉率太低會容易出現下跌的情況)，高度則維持約600ft，當看見母艦在遠方時將引擎回轉率降至最低(60%)及使用「Airbrake」，但必須小心下跌速度過快會很容易墜機，在到達跑道上方前理想速度為0.3M以下、高度約100－80ft(跑道高度為68ft)及機首向下傾斜角度在2－5度，之後才降落便最完美了。



CANNON SPIKE

DC

發售商：	CAPCOM
售價：	29.95美元
容量：	GD-ROM
記憶：	54 BLOCK
發售日：	發售中(11月15日)
STG/2P	

NASH與ROCKMAN勇闖敵方陣地

CAPCOM和彩京共同開發的街機射擊遊戲《GUN SPIKE》，終於推出了DC被，不過這是歐美版本的關係，使名字改為《CANNON SPIKE》。由於子彈四飛的震撼情景、刺激的埋身戰、以及CPACOM的人氣角色使吸引大大提升。此外，當中更可以直接使用ROCKMAN和BULLETA兩個在街機版的隱藏角色。

MISSION

在遊戲中共有十個MISSION，當中的進行次序除了最後三個MISSION之外，其他MISSION都是隨意編排的。前九個MISSION都會同樣地出現兩個BOSS，但他們都會有不同的部下來擾亂玩者，而且擊倒他們後又會再次出現，所以不要太理會他們，最好利用MARK捕捉BOSS後，走到他們的面前順便攻擊他們。





三種出現的道具

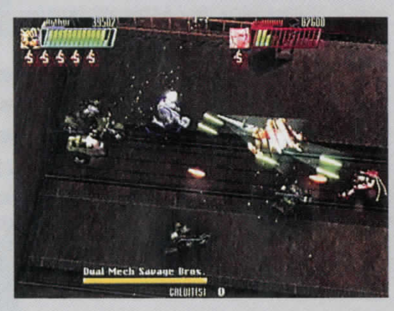

回復體力


增加SPECIAL ATTACK次數


體力上限增加一條

對敵戰法

每個MISSION開始時，都會有一批防禦力低的機械兵，而利用SHOT的固定方向連射對應他們。遇上了人型和防禦力高的敵人時，需要離開敵方的包圍，引他們成一直線，而使用HEAVY SHOT令他們的數目大減。至於對付BOSS，平時以MARK的方式攻擊，而在它們停頓的一刻就用MARK加HEAVY SHOT。此外，遇上了不懂得攻擊後方的BOSS時，可以埋身用HEAVY ATTACK。



GALLERY

《CANNON SPIKE》除了戰鬥之外，遊戲亦準備了一個讓玩者欣賞遊戲人設等的模式—GALLERY，而當中不但有五個基本角色的人設定圖，而且連敵方BOSS、人物構想圖、以及一些由讀者繪畫的插圖(彩京射擊遊戲的一貫做法)。



ATTACK（B）

以範圍短而攻擊力高的打擊技來攻擊，而每個角色都有不同的COMBO技。





SPECIAL ATTACK(L)

使用次數有限制的飛行道具。使用時會變成無敵狀態，攻擊力高，就好像大彈一樣。



MARK（R）

當LASER SIGHT捕捉敵人之後，所有的攻擊會自動射向被LOCK ON的敵人。

HEAVY SHOT(X)

強化版的SHOT。當中有貫穿彈和連射彈等，每個角色都不同的特性。當然空位亦比較大。





SHOT（A）

用攻擊力低的機槍來攻擊，但有連射的效果，而按緊SHOT製就可以固定方向射擊。



HEAVY ATTACK(Y)

威力強勁的打擊技，而攻擊力之高是ATTACK無法比較的，但空位實在太大，還是少用為妙。

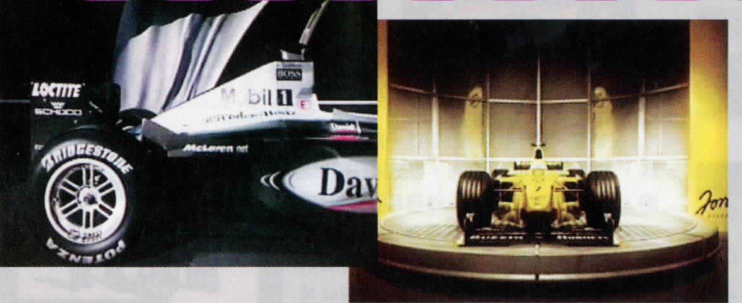
F1 WORLD GRAND PRIX II
for Dreamcast

TEXT：MARKS

DC

發售商：	VIDEOSYSTEM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	54 BLOCK
發售日：	發售中(11月22日)
RAC/2P/	

踏進高速世界的感覺





在賽車世界中，最為矚目的比賽當然是全年賽足16個分站的FORMULA 1，而今次筆者所介紹的遊戲就是以FORMULA 1為題材。當中不但有需要進行16個分站的CHAMPIONSHIP和對戰模式，而且亦有一個可以知道現役車隊資料的GALLERY，以及作觀看比賽用途的Broadcast模式。至於到底能否全年的總冠軍就要看看讀者本身的實力了。

CHAMPIONSHIP

《F1 WORLD GRAND PRIX II》最重要的模式當然是以分站形式進行的CHAMPIONSHIP，而其中玩者需要進行16個散播世界各地的分站，以積分奪取全年總冠軍。由於玩者並不會對每一條賽道都同樣地熟識，所以在比賽之前有兩天作熟習賽道之用。之後，便要進行排位賽來爭奪比賽開始時的排位。此外，為了配合每條賽道的設計，玩者可以在Paddock的Car Setup中調較定風翼、波箱齒輪比例等零件上的設定。





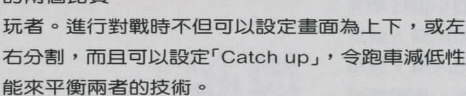


VS MODE

在賽車遊戲中，除了進行比賽的CHAMPIONSHIP模式之外，當然不能沒有讓玩者和朋友進行較量的對戰。當中會有和朋友一對一的對戰，以及在對戰時加入其他電腦車一起比賽的兩個比賽玩者。進行對戰時不但可以設定畫面為上下，或左右分割，而且可以設定「Catch up」，令跑車減低性能來平衡兩者的技術。



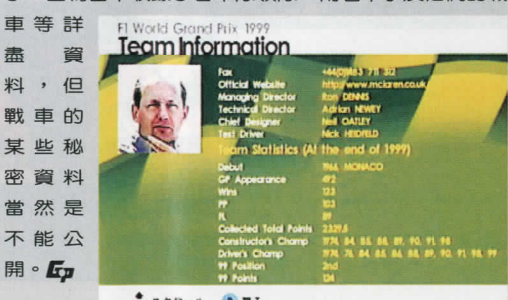




FI車隊展覽室

相信大部份的讀者對於FORMULA 1的認識都只不過在懂得舒密加、希爾、法拉利車隊、麥拿倫車隊等出名的名字，至於車隊領隊、其他車隊、車手等就不太熟識了。如果各位想知道有關他們的資料的話，這個模式絕對非常適合大家了，因為當中收錄了各車隊領隊、兩名車手及他們的戰車等詳盡資料，但戰車的某些秘密資料當然是不能公開。





真實比賽

如果各位駕駛FORMULA 1時感到有沉悶的話，讀者不妨進行這個模式。讀者可以在中觀看到不同賽道的比賽，雖然這些比賽都不是以真實比賽的資料製作出來，但最重要的是可以從不同的角度、視點看到F1跑車在賽道上是如何飛馳，從而了解每條賽道上的不同結構，使讀者在比賽中能夠發揮出更高的車速，得到更加好的成績。





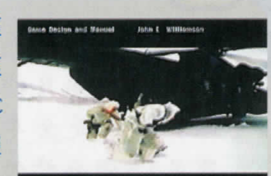
TEXT ：咸旦仔

SPEC OPS OMEGA SQUAD

DC

生產商：	RIPCORD
售價：	／
容量：	GD-ROM X 1
記憶：	17 BLOCK
發售日：	發售中
ACT／對應振動	

特種部隊之生涯

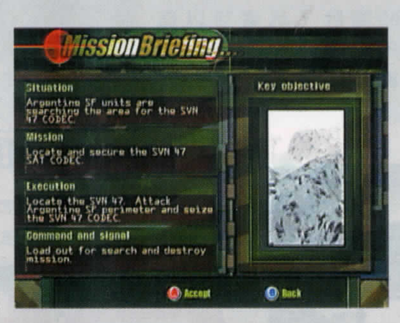


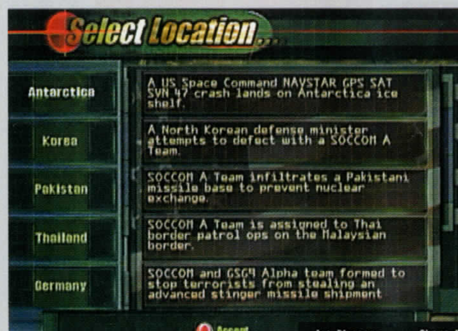
相信大家對《RAINBOW SIX》這個名字都不會陌生吧！再早前這個大受歡迎的PC遊戲移植至DC上，雖然受到眾玩熱切期待，但出來的效果卻有點兒令人失望。今次再有同類型的PC遊戲移植至DC上，由RIPCORD所設計的《SPEC OPS OMEGA SQUAD》無論在玩法以及故事背景方面都與《RAINBOW SIX》十分相似，這個以特種部隊執行任務為主題的PC遊戲，究竟移植到DC上是否依然能保持原有的質素呢？現在便和大家一同看看遊戲的各種特點吧！



在五個不同世界中執行任務！

在遊戲中玩者將會以特種部隊的身份，在戰場上要完成各種不同的任務。而戰場就在Antarctica、Korea、Pakistan、Thailand、Germany這五個不同世界中執行各種不同的任務，每個不同的國家都會有其特定的任務須要玩者完成。而要完成每個國家的特定任務，玩者便需要將一連串的小型任務完成，例如保護人質安全、救出人質、獲取機密相片、摧毀護航艦等。





必須完成任務的特種部隊！

在遊戲中玩者需要控制一隊特種部隊，去完成指定的任務。在進行任務之前，玩者可自行配備一些專用的武器或選擇「SOLDIER」中的各種特定組合的配備，而武器的種類非常多，如遠距離射擊的狙擊槍、手槍、機關槍、炸彈以及藥包等，不過玩者必須因應每關的地形和任務性質來決定所使用的武器。當進入遊戲後，玩者雖然是控制一隊特種部隊，但實際上玩者所能控制就只有隊中的其中一名士兵，而其餘的士兵將會跟隨著玩者一起作戰，就如受到攻擊時他們亦會開火還擊，不過他們亦因為由電腦操控的關係在能力上絕對比玩者所操控的弱，所以玩者最好還是不要完全依賴他們呢！





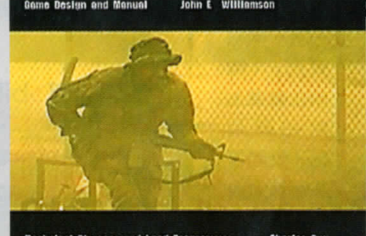


操作說明

ANALOG	瞄準敵人
上鍵	轉成瞄準視點
下鍵	爬下
左鍵	轉換武器
右鍵	轉成夜視或熱能探測視點
A鍵	後退
B鍵	向右方移動
X鍵	向左方移動
Y鍵	前進
L鍵	叫出輔助畫面
R鍵	攻擊

後記

這個曾經在PC上推出的第一身射擊遊戲，來到DC上仍然保留著原作的色彩，無論在武器的種類、任務的性質以及畫面的質素都製作得非常出色，但可能在PC中習慣了使用KEYBOARD來進行遊戲和在有限的按鈕中作出多種不同的行動的關係，以致在操作上感到有點兒不習慣，如果能對應KEYBOARD的話，相信遊戲會更加好玩的！



BY《ANGELIQUE》派隨風

ANGELIQUE trois

PS2

發售商：	KOEI
售價：	7800日圓(限定版9800日圓)
容量：	CD-ROM
記憶：	124KB
發售日：	發售中
SLG	



建設之餘，談一場純純的戀愛

戀愛遊戲市面上是有不少，可是大部份都是扮演男性角色去求得少女們的芳心，對我們女性玩家實在太不公平！不過現在為大家介紹的遊戲正好相反，是一隻「女追男」的戀愛育成遊戲，各位將扮演女主角安琪莉可，一方面育成土地來維持宇宙的平衡，另一方面亦可以跟保衛宇宙的守護聖及教官們談談戀愛。

「請你…幫助我」



光之守護聖 Julious

三代的故事發生於OVA《白色翅膀的回憶錄》之後，二代的女主角(後簡稱安琪)已經成為女王，日子亦過得十分平靜。可是某天安琪卻被一陣白霧捲走了，一代的女主角(後簡稱女王陛下)及守護聖等人皆十分緊張，在調查途中更被同樣的霧捲走，藉此跟安琪同遇。安琪說聽到一把謎之聲音說「請你…幫助我…解開封印…」，雖然各人都聽不到，但還是決定先在這個大陸進行建設，可惜禍不單行，不久之後發現這個大陸將會在幾天後毀滅，女王陛下決定以自己的力量維持這個大陸的壽命，但極限是115天，到底能否在有限的日子解決這謎之大陸的危機？





解開心內疑惑



闇之守護聖 Clavis

《ANGELIQUE》系列的作品大部份都是以育成大陸為主題，雖然今集也不例外，可是卻再不是以成為女皇為前題地育成。由於此作是以安琪被呼喚至謎之大陸為背景，因此將會出現不少講述故事的事件，玩者於事件中作出的決定亦有可能會直接影響故事的進行。故事大致講述此大陸的守護者艾魯特(エルダ)跟邪惡的蘭．嘉(ラ．ガ)之間的戰鬥，隨著玩者不斷的建設，故事亦會漸漸明朗化，玩者能否幫助艾魯特打敗蘭．嘉呢？





每天也是工作天？



風之守護聖 Randy

一週間玩者有五天需要進行建設，每天都會有三次移動的機會；而星期六(土曜日)則是向女王報告現在的建設進度，這時會有一個「目標的幸福度」，玩者要在下次參見女王前令大陸達成該幸福度；而星期日(日曜日)則是約會的好日子，玩者可以邀請喜歡的角色共渡愉快的一天。現在先為大家詳細介紹建設的要項吧！基本上玩者要先為使用「力的補充」為守護聖補助力量，當其力量越高，「育成」時所得到的建築物的等級亦越高。若玩者想要建築更高等級的建築物，則需要拜訪教官「學習」令守護聖的「力量BAR」。

教官	提升的守護聖
精神教官	光、炎、鋼
品位教官	風、綠、地
感性教官	闇、水、夢





同伴的好感度是關鍵！



水之守護聖 Lumiale

建設的時候玩者可以選擇建築物放置的位置，此時玩者若把彼此友好的守護聖(例如夢、地)的建築放在一起，可以得到比較高的幸福度，而守護聖彼此間的好感度可以在情報中觀看，玩者亦可到「皇立研究院」讓某兩座建築物交換位置。若其中某幾位守護聖的親密度十分高的話，例如是炎跟光、闇跟水等，當他們兩者的力量都足夠時，只要探訪其中一個就有機會讓兩人一起育成，要增加他們彼此的好感度則可以到「女王執務室」請求幫助。





敬愛或是戀愛？


炎之守護聖
Oscar

為了建設而拜訪守護聖及教官，往往只會提升他們的敬意，可是遊戲的重點可是跟他們成為戀人啊！其實玩者除了工作之外，亦應該多跟他們「聊天」(お話)及約會來提升好感度，當然送禮物亦是一個不錯的選擇，但切記要投其所好，否則可能會得到反效果呢！當好感度提升到一個地步後，對方亦會主動提出約會的要求。最有趣的情況也許是於第一個目的地見過了面，但是下一個目的地剛好彼此相同，對方會突然出現跟玩者打招呼，甚至要求跟玩者約會去呢！




好感度的提升


綠之守護聖
Marcel

雖然提升好感度的方法是不斷跟對方溝通，但是亦要留意一些小地方。首先是雙方的相性問題，遊戲剛開始時玩者所輸入的生日及血型將直接影響跟角色們的相性，當然亦可以事後才到「占星館」提升雙方的相性。另一個要點則是「感情BAR」(畫面左上方)，每個角色都會有一個「感情BAR」，當角色的「感情BAR」越滿、中間的心形跳得越快，表示他的心情很好、亦感到有點心跳加速的感覺，當然增加的親密度也會比較多啦！




主動與被動


鋼之守護聖
Zephel

約會方式跟以往的系列可謂大大不同，因為今集不但多出很多不同的約會地方，而且亦有兩種約會方式。第一種是被動式，約會時由對方為主導，帶領玩者於約會地點四處移動及聊天，通常是由對方提出約會才會使用這種方式。反之若是玩者邀請的話則會用以下介紹的約會方式，這種方式將會由玩者作為主導，和約會對象於約會地點閒逛，有五次展開話題的機會。當玩者經過某些景物時會出現「○」、「╳」、「△」及「□」等符號，此時只需按下相應按鈕便能展開話題，若果對答得宜的話還能提升不少親密度呢。



約會地點的增加


夢之守護聖
Olivie

剛開始的時候能夠供玩者約會的地方就只有天使的廣場及日向之丘，隨著玩者的建設才會出現其他的約會地點。建設東北面將會出現「太陽的公園」、東南面是「水晶之宮」、西南面是「花崗之路」、最後西北面是「約束之地」，由於每位角色所喜歡的地方皆不同，因此玩者應該盡快令所有地方出現。而角色喜歡的約會地點可以在房間中的「資料」中觀看，另外「資料」中亦可以找到角色們彼此間的好感度、相性及主角的資料的等，十分有用！



做個能言善道的女孩


地之守護聖
Luva

上文亦提過玩者需要在約會中主動展開話題，當話題展開後會出現兩個情況，通常都是由對方詢問玩者一些問題，而各位則需要選擇適當的回答；或者是出現數個詢問對方問題的機會，此時就需要用到「話題」，因為玩者要選擇適當的「話題」跟對方傾談。「話題」可以從事件、傾談及平時跟NPC對話時得到，當然收集到越多話題越好！




特別事件


Angelique
女王陛下

除了主線事件之外，遊戲中還會出現不少感情事件，例如是節日事件，感情達到一定程度的角色會邀請玩者一同渡過某些節日，若玩者在事件中對答得當的話還可以得到漂亮的CG。另一種則是表白感情的事件，當感情到達某個程度後便會出現。第一次出現感情表白是於好感度到達100以上，角色將會邀請玩者到「日向之丘」；而第二次則是早上該角色會來探望玩者，若當天玩者沒有去找他的話，晚上他會再來邀請玩者於晚上散步，往後還有機會出現感情表白，但現不多作介紹。




切身問題—結局

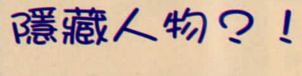

Angelique

不論玩者在多早完成遊戲，都需要在最後那幾天才可以看劇情的交待，此時玩者若想得到好的結局，一定要已經完成整個大陸，而且幸福度到達6000以上。看完劇情後請選擇玩者是要回到以前的世界，還是向心儀的對像告白呢？若選擇後者的話，要留意當玩者收到對象的信後，結局是要在片尾後才可以欣賞，並且在出現圖片後，請隨便按一個掣吧，因為要按掣後才能把結局儲存下來，忘記的話就只好節哀順變囉！



隱藏人物？！

各位還記得《天空之鎮魂曲》中的皇帝，亦即是Arios，今集完全沒有他的介紹，各位是不是有點點失望呢？其實他是有機會出現的，雖然詳細情況還未清楚，但至少給各位一個希望吧？



スノーボードヘヴン

SNOWBOARD HEAVEN™

TEXT:AINHO

PS2

發售商：	CAPCOM
售價：	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶：	65KB
發售日：	11月16日(發售中)
SPT/2P	

LET'S GO SKIING >>

不經不覺間將踏入十二月，亦代表冬天經已來臨好一段時間，我們早已將家中收藏於衣櫃裡的溫暖衣服再次大派用場，而對於遊戲廠商，現在則藉著這個冬天的日子，紛紛推出合時的滑雪競賽遊戲。其中以下將會為大家介紹的《SNOW BOARD HEAVEN》，是由製作格鬥遊戲而出名的CAPCOM親自開發。遊戲中不論角色或競賽場地都製作得非常紮實和迫真，務求使玩者能夠全心全意享受滑雪箇中的樂趣。

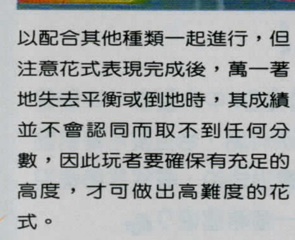




花式表現最前線

滑雪運動的吸引之處，除了那種爽快的速度感之餘，最大的當然是多種的花式表現。此作中，玩者要做出美麗的花式其實並不困難，操作大致上與同類遊戲相同，關鍵同樣在位跳躍(X掣)開始方面。當滑行中接觸一些高台邊緣期間，立刻按著起跳動作後，若果於空中再鍵入X掣，便可做出INDY GRAB最基本的花式動作，持續時間越長，獲得分數相對地便會越高；按○掣可做出難度比較高的縱回轉系花式，而按L1或L2掣則做出最多高達三周的橫回轉系花式。至於所做出每項的花式，還可以配合其他種類一起進行，但注意花式表現完成後，萬一著地失去平衡或倒地時，其成績並不會認同而取不到任何分數，因此玩者要確保有充足的高度，才可做出高難度的花式。







比賽場地大解剖

今作登場的比賽場地基本上只有四個，每條場地及背景都充滿著各自的特色，分別是「EUROPE」、「NORTH AMERICA」、「ASIA」和「BOARDERCROSS」，而「HALFPIPE」及「ONE MAKE」則只會於「FREE RIDE」模式中出現，主要是用作初段起步練習，因而亦不算得是一個完整的場地。至於每個場地都存在多條分歧路線，可以按自己的喜好而決定行走那條路條。當中也不會缺少一些隱藏路徑，讓玩者能夠以更快時間完成賽事，以及障礙物來阻擾玩者順利推進。



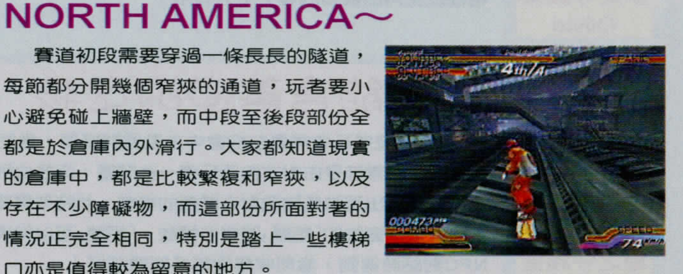
EUROPE～

賽道起點是處於雪山高地上開始，不斷滑下直達街道為完成整個路程。由於比賽開始不久時，是一條長而直的傾斜路面，因此玩者可以大大把握這次難得的機會，利用賽道的兩旁斜坡，來做出多種連續的花式動作。至於賽道中段便需要穿過一座面積龐大的教堂，而最後路線則是一條街道，注意滑行期間小心碰上一些汽車，免得阻礙不少時間及減低速度，導致產生慢慢地推進終點的情況。



NORTH AMERICA～

賽道初段需要穿過一條長長的隧道，每節都分開幾個窄狹的通道，玩者要小心避免碰上牆壁，而中段至後段部份全都是於倉庫內外滑行。大家都知道現實的倉庫中，都是比較繁複和窄狹，以及存在不少障礙物，而這部份所面對著的情況正完全相同，特別是路上一些樓梯口亦是值得較為留意的地方。



ASIA～

以模仿中國的紫禁城為背景，起點初段樹木的分佈比較頻繁，以及地形極為不穩定，亦是整條賽道最困難的地點，很多時都不小心碰上樹木，而導致失去平衡和阻礙不少時間，不過玩者只要以低滑行速度，細心逐一通過便不成問題。至於終點的一段路段則是一連串沒有雪堆積著的梯級，因此通過這兒前，務必保持最快的速度來通過。



BOARDERCROSS～

這條賽道是晚間上進行，以雪山和室內滑雪場構成為主。整個賽道的地形大致上都是平坦，甚少出現跳台，是四條賽道中難度最容易的一個，適合初次接觸這套遊戲來當作練習的用途。

TEXT ：咸旦仔

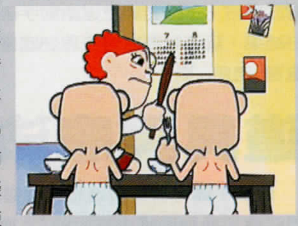
PS

生產商：	ASMIK ACE
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
ACT／對應DUAL SHOCK	

充滿朝氣的大野來啦！

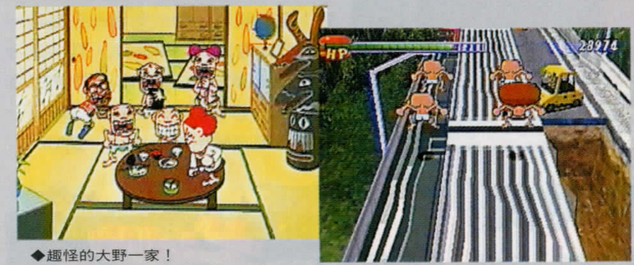
相信大家都很久沒有玩過一些令人捧腹大笑吧！今次PS推出這個遊戲，在遊戲中一班生鬼可愛的人物，就以外表以令大家笑口不停，再加上他那趣怪得意的動作，絕對能令大家捧腹大笑。本作除了要求玩者的反應外，還要求玩者有一定的應變能力，否則是無法避開遊戲中的各種陷阱的！自問反應奇高、應變力特強的你，又怎可以不挑戰這個遊戲呀！

OH NO！ MODE（OH NO！モード）



這裡是一個以大野家之故事來進行的故事模式。在這模式中玩者須要操控著大野兄弟在街上四處走動，在遊戲進行時街道上會不時出現一些回復體力的漢堡，不過當中的魚柳漢堡卻是扣除體力的。另外，在街道上還會有一些途人阻礙玩者前進，玩者須盡快避開否則便會因途人阻礙而無法完成遊戲了。當玩者到達終點後便須要進行一場考驗玩者反應的挑戰，而挑戰共有兩種分別是「連打de DANCE！」和「反射de AMOLE！」，在挑戰中玩者須在限定時間內根據指示而作出適當的連打或按鍵，完成後電腦便會計算出玩者所做出的時間以及分數。





◆趣怪的大野一家！

◆一次要控制四個人難度相當高呢！

操作說明

方向鍵	角色之移動
╳鍵	跳動
□鍵	前滾
△鍵	轉變隊形
○ 鍵	跳動
L1鍵	左拳或左面拖手
L2鍵	左腳
R1鍵	右拳或右面拖手
R2鍵	右腳

LOVE LOVE MODE（ラブラブモード）



顧名思義是一個與愛情有關的模式，在這模式中玩者須要操控著大野兄弟與他們的女朋友在街上走動，而他們的女朋友是由電腦或玩者的朋友來操作，玩者所操控的大野在街上走動時須要盡量與他們的女朋友保持著手拖手的狀態，因而增加四人的感情度。在遊戲中除了要求玩者的反應外，在與朋友一同進行時雙方更須要有一定的合拍度，否則大野四人的感情度只會得一個令人可怕的數字。



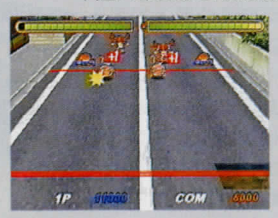
◆感情度高的話！途人也會被彈開呢！

◆感情度是0%的話，相信連朋友都無得做！

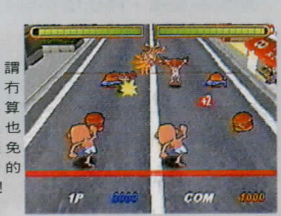
FUNKY BATTLE MODE（ファンキーバトルモード）



這是一個讓玩者與朋友進行打鬥的對戰模式，在這模式中玩者同樣是操控著大野在街上走動，不過今次的玩法卻與其他的有所不同，玩者在進行遊戲時除了要避開途人的阻礙之外，玩者還須要不斷攻擊對手，直至對手無法繼續前進為止。在遊戲中除了一般的跳動和滾動外，玩者還可向對手拳打腳踢，不過大家要小心留意街道上的情況，否則打不到對手之餘還會因踏上陷阱而敗北呢！



◆以古惑的招數將對手擊倒！



◆正所謂拳腳有眼，就算是途人也無法避免被擊中的可能性！

Text：小璘



天空之餐廳

誰才是美食天王？

PS

生產商：	Media Factory
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	發售中
TAB／對應Multi Tab／1-4人	



《大富翁》一向都是利用自己所購買的建築物加以改建，令擁有地增值從而收取路過者之金錢成為富翁；不過這次為各位介紹的《天空之餐廳》，玩者將不會是以建築物為財產，而是利用食物去賺取金錢。遊戲中並僅把食物放於佔據地那麼簡單，玩者將需要到處搜集材料，並邀請廚師為自己炮製各種美食。另外，當中還有與敵人進行對戰遊戲，即使現在是最富有的人，也不代表永遠也是，因此這將會令遊戲變得更緊張刺激。以下便為各位詳細介紹一下遊戲的玩法吧！

烹飪與霸地



上文也提及過遊戲是透過食物來佔據地方，但在遊戲開始之前，玩者將需要先選擇好同行的廚師，這樣才能為玩者烹調食物。廚師總共有6位可以選擇，他們也各有優點缺點，有些拿手烹調中國菜、有些不懂烹調法國菜等；當選擇好後，就會正式進入遊戲。

烹飪部份



每位角色也會依照先後次序來擲骰子，當行至目的地後，角色就會得到一件食物材料。那些材料是會根據目的地之地形而決定，當中有「海」、「山」、「街」、「森」、「川」、「畑(田地)」和「港」7種，當然例如是「海」地形就是得到海鮮、「森」地形就是得到野生植物、「田地」地形就是得到農作物啦！之後，廚師便跟據所得材料去決定烹調之菜餚；每款菜餚大約需要3至7種材料才可製成，製成後就可以變成價值數百元至數千元的菜餚了。



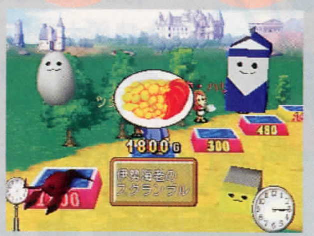
霸地部份

當製成菜餚，角色便可自由決定將之送給於自己身處位置上的名人吃，而這亦即是將地方成功霸佔了。每次出現的名人有一位至三位不等，每位也各有特色，例如若向其作出增值時，他是會向左方或右方發展、他會有不喜歡吃的東西，要注意名人只會於空地上出現，若已被人霸佔了，食物則只能留待下次使用。



美食與垃圾?!

雖然協助角色的廚師都是有一定水準，可是這並不代表他們烹調的必然是佳餚，材料對於他們來說才是重要關鍵！上文提過角色會在每次到達目的地後都會取得材料，然而有時後可能會取得與菜譜相違的材料，便會讓即將製作出來的菜餚變成垃圾及令其價值降低；若遇到這樣的情況，角色就會將之送給對手，但條件是對手並沒有作出對收集材料作出防禦，或並不是進入「立直(リーチ)」狀態(即是對手還有一項材料便可製成菜餚，並在顯示材料數量處出現星型)。假如這材料亦是會對對手作出壞影響就最好，不過若將之送給對手後會出現好結果，玩者就要好好三思到底是「送禮」還是「自用」了……



道具與魔法

現在不論電視遊戲還是電腦遊戲，它們都會加插利用紙來進行的《大富翁》不能做到的功能——道具與魔法，而本作亦不例外。首先介紹道具，它們將能夠從道具屋中購得，當中有回復MP、令佔據地增值與及在對戰中佔優之道具，每種也值不同價錢，每當角色經過道具屋時便可購買；至於魔法，每位角色都在遊戲一開始時都會擁有所有魔法，其中是令地形改變或是令骰子作出改變的魔法，玩者都能在每次擲骰前使用一次，而每次使用都會減少一定MP。



勝與負

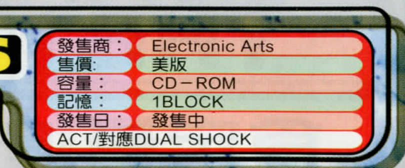


當遊戲進入中段時，就會發現名人會隨著增值及取得經驗值而提昇能力，那時角色的佔據地就會向著其特性而向左方或右方之地方作出伸展。當伸展的地方侵佔到對手的地方時，雙方就會進行對戰，位於佔據地的兩位名人就會出來戰鬥，而那地方的總值就會變成他們的HP。玩者可在戰鬥時選擇作出攻擊或使用道具，每次進行攻擊都需要擲骰子決定能攻擊對方多少次，假如其中一顆骰子是星型的話就不能攻擊；若兩顆骰子的點數相同就會增加與點數相同的攻擊次數；如兩顆骰子都是星的話就能使出最強攻擊。但是如果兩方的實力相差得太懸殊，如數千HP對數百HP，戰鬥就不會進行，而小HP的就會自然的撤退，亦即成為勝方的佔據地了。GP





Test by 花京院



發售商：	Electronic Arts
售價:	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1BLOCK
發售日：	發售中
ACT/對應DUAL SHOCK	

令筆者上世史堂的恐怖感覺再度重現……

這遊戲和近日推出的美版遊戲《007 THE WORLD IS NOT ENOUGH》十分相似，都是要在每版中完成不同的任務。但背景就大有分別，當大家一看到openning的片段時，便會知道遊戲的背景是環繞著第二次世界大戰。玩者所扮演的角色名為Jimmy Patterson的法國人，是一個剛剛重軍的人，目的當然是要協助法國打敗由希特拉為首的納粹黨。

□鍵	上彈/開門
△鍵	跳躍
○鍵	轉換武器
╳鍵	攻擊
R1鍵	水平右移
R2鍵	移動準星
L1鍵	水平左移
L2鍵	蹲下

以打敗德國為目標！

遊戲是以第一身作為視點，筆者在前文說過，在每關都有不同的任務需要完成，任務的種類都離不開那些安置炸彈和拯救人質等。當進入每一版前都分別會有故事和任務的講解，而在遊戲進行時只要按START便可得知消滅敵人的數量和要完成的任務，故此只要照著指示去做便能輕輕鬆鬆地完成。

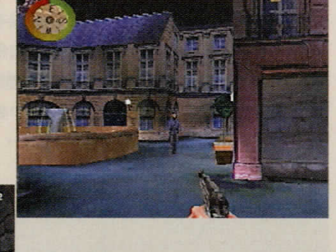


遊戲操作！

在進行遊戲中，少不免會發生槍戰。在槍戰時，應盡量用R2瞄準敵人的頭部發射，這既能一擊將敵人殺死，又能省回子彈，真是一舉兩得。除此之外，善用R1和L1亦非常重要的，因它能將避開敵人的子彈。若被很多敵人攻擊時，應立即使用汽油彈反擊，汽油彈的好處是同時可將數名敵人消滅。不過要小心因距離太近而炸傷自己。

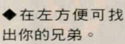
MISSION ONE

任務：目的有兩個。分別是找出你的同伴和開啟車房的門。從起點處走了不久便會到達一個噴水池，殺掉守衛後便可繼續前進。





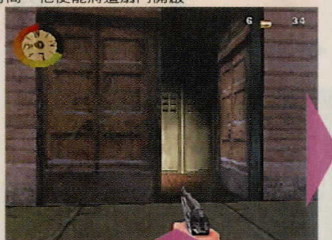
◆一直向前走，便會到達一個公園的入口……

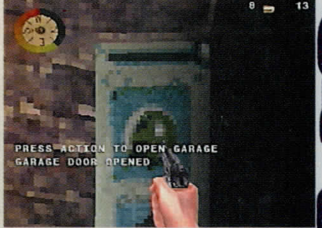




◆在左方便可找出你的兄弟。

◆最後他會帶你到達一扇門前，只要給他一點時間，他便能將這扇門開啟。





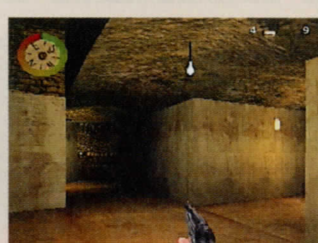
◆就是這樣，當到達最深處時便會發現一輛貨車，只要開啟右面的開關制便可令鐵閘升起。接著只要進入右面的通道便算完成任務。

◆你要做的事就是一直跟著他向前走。若遇到敵人便要把他擊倒，你的兄弟是會協助你的。不過要小心，若他被敵人(或你)殺掉，便會立即Game Over。

MISSION TWO

任務：目的分別是要封閉地下墓窖的入口和找出偽造証件。一直向前走，盡量將沿途的敵人消滅吧！







◆走了不久便會來到一條分歧路，只要走進右手面便能取得子彈和汽油彈。



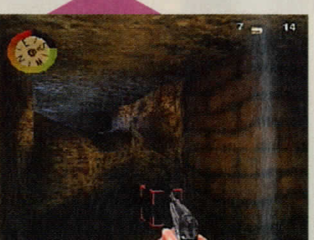
◆之後繼續向前走，在右面會有一條小斜坡，走上去後轉右便可在盡頭的右下角按□安裝炸彈。

◆通過樓梯後，只要在左面安裝最後一個炸彈後便可到達一個較大的墓穴中，在這裏有非常多的敵，所以要小心應付。若要取得旁邊的子彈等道具，便要利用跳躍，只要在樓梯上便可跳到對面





◆最後只要一直向前走，便可利用右面的車逃離現場。



◆再向前走會看到一個類似路標的東西，在這裏轉右便可取得道具。只要向前走多一小段路後便會發覺有另一分歧，不要急著爬上樓梯安裝炸彈，這時應轉右再向前走便可取得偽造証件和補給物品。

Test by 花京院

THE MUMMY

PS

發售商：	KONAMI
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1~15BLOCKS
發售日：	發售中
ACT/對應DUAL SHOCK	

食定暈浪丸先好玩！

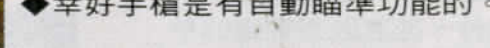
去年暑假的科幻電影《盜墓迷城》，相信都有很多人看過。而此作近日更推出了遊戲版，遊戲的玩法有點像《TOMB RAIDER》，同樣是以動作為主，而且更有不少解迷成份，相信喜愛此類遊戲的朋友都不會錯過吧！

武器篇！

遊戲的玩法十分簡單，玩者需要控制主角在迷宮內探險，同時在迷宮內會有相當多的敵人和陷阱阻撓玩者，這個時候便需要利用武器和智慧去通過。在遊戲的初期，擁有的武器只有火把和手槍，不過在後期當然會有更強勁的武器可供使用喇！其實火把的用途比手槍還要大，因它除了可用來攻擊和令視野更清晰外，有些機關更是需要利用火把才能開啟。手槍亦有自動瞄準功能，攻擊力當然是比火把較高，所以要解決的敵人真是非常EASY。至於子彈方面……當然是有限啦！世界上又怎會有免費的午餐呢！


◆火把是有很大用處的。


◆玩者需要解決十分多的迷題。


◆幸好手槍是有自動瞄準功能的。

◆敵人會從不同的方向向玩者作出攻擊的。


◆利用火把可令前方的視野變得更清晰，但要注意使用火把的時間只有二十秒。

◆有很多機關都可一擊致命，所以要非常小心。

操作篇！

對於一隻動作遊戲來說，若能熟習遊戲的操作，對於通過一些機關時便能更加得心應手。幸好的是這遊戲的操作十分簡單，玩了不久便能熟習。而操作便是……□是擋格；若□後再按左右便能作出翻滾的動作。╳是攻擊；△收回武器和拿出武器；○是跳躍；L1是作180˚轉身；L2轉為主觀視點；R1選擇武器；R2+方向鍵則是衝刺。進行冒險的地方，通常都是非常黑暗的，所以要經常使火把，這才能看清楚周圍的情況，以免走漏一些ITEM和被埋伏的敵人攻擊。一提起敵人，在迷宮中主要的敵人當然是MUMMY喇！它們會在一些匿藏在一些隱蔽的地方埋伏玩者，所以進行冒險的時候應提高警覺。而除了MUMMY外，亦會有其他的敵人出現，他們就是掘墓者，他們同樣是會向玩者攻擊的，所以要非常小心。

注意事項！



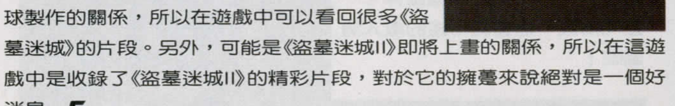
遊戲中有不少的事項是需要玩者注意的。在遊戲的每一個區域中，是要收集一些金色的菱形方能過版。這些菱形除了會隱藏在迷宮的某處外，有的更會藏在敵人的身上，所以若遇到敵人時應盡量將他們殺死，只要儲滿六塊後便可通過該區域(數目的多少可透過右下角得知)。而在途中，在牆壁上會看到一些奇怪的壁畫，若用火把(當然是燒著了)碰上那些壁畫，便能弄光它們。若儲滿了八塊便能將生命的數量加一，只要按SELECT便能看到弄光了壁畫的數目。另外，在遊戲中是會取得很多的道具，有的會藏在樽內，而有的就會藏在隱敝的地方內，所以善用L2觀察四周的環境是十分重要的。


◆這便是玩者要找的金色菱形。

◆這些樽內是藏有寶物的。

獨特之處！

遊戲中是有五種語言可供選擇，而由於是環球製作的關係，所以在遊戲中可以看回很多《盜墓迷城》的片段。另外，可能是《盜墓迷城II》即將上畫的關係，所以在這遊戲中是收錄了《盜墓迷城II》的精彩片段，對於它的擁躉來說絕對是一個好消息。GP



◆有五種語言可供選擇。

◆好靚女呀！



PS

發售商：	Ubi Soft Entertainment
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1BLOCK
發售日：	發售中
ACT/對應DUAL SHOCK	

曉飛的蝙蝠俠??

相信一些喜愛美國漫畫的朋友已經見過這位新的蝙蝠俠，早前在三色台(明╳台)亦有播放過關放這個蝙蝠俠的動畫，不知大家對他的評價是怎樣呢？他的而且確與舊時代的蝙蝠俠有很大的轉變。而近日就推出了以他為主的橫向動作遊戲，在遊戲中充滿了一貫美國式的動畫feel。現在就等小弟為大家介紹一下啦！

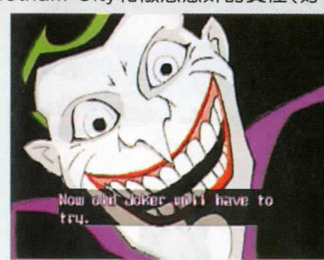
基本操作

□	拳攻擊
╳	腳攻擊
△	使用武器
○	跳躍
R1	防禦
R2	蹲下
L1	選擇步行或奔跑
L2	選擇武器

BATMAN BEYOND的故事

故事是發生未來的Gotham City。Terry Mcginnis是一名普通的高中生，但他遇上了年老的Bruce(即舊時代的蝙蝠俠)，更被他選為蝙蝠俠的接班人。就是這樣，Terry成為了新一代的Batman，並要肩負起保衛Gotham City和儆惡懲奸的責任(好老土啊……)。但由於Terry並沒有任何作戰經驗，所以在每次出動都要Bruce在蝙蝠洞內透過電腦作出指點。Bruce的智慧再加上Terry的力量，這相信是前所未有的最強組合。

◆看！昔日滿身肌肉和英偉不凡的Bruce，現在已變成一個老伯伯了。



◆就連小丑都復活了。

BATMAN BEYOND檔案

名字：Terry Mcginnis
職業：學生
婚姻：未婚
特殊能力：



在未來的BATMAN和舊時代的BATMAN都是沒有任何超能力的，但貴為蝙蝠俠的接班人，當然有其獨特之處喇！而特點就是在Terry所穿的戰衣上，無論是武器和性能上都是舊時代BATMAN無法比美的。穿上它後會懂得飛，無錯，是飛！更懂得隱形，最厲害的是連Spiderman的爬牆都曉，可說是無敵。此外，身為BATMAN，蝙蝠飛機、車和船又怎能缺少呢？

首次出場:《Batman Of The Future》

武器分析

LINARMED

BATMAN會徒手向敵人攻擊，雖然攻擊力弱，但勝在連發速度高。



DARK KNIGHT DISCUS

簡單來說，它便是蝙蝠飛標，主要是對付一些比較遠的敵人。

MAGENTIC NUC CYAKU

攻擊力非常高的武器，如按實□鍵更能將力量加大，是BOSS戰首選的武器。



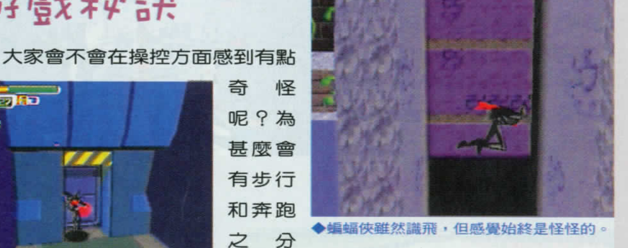


DARK KNIGHT STAFF

若在版面上有很多敵人出現的時候，而BATMAN BEYOND又被敵人包圍著，便要利用這武器去應付。



遊戲秘訣



◆蝙蝠俠雖然識飛，但感覺始終是怪怪的。



大家會不會在操控方面感到有點奇怪呢？為甚麼會有步行和奔跑之分呢？步行是可以無聲無息地潛入敵陣攻擊敵人。奔跑雖然是較快，但就很容易會出現被敵人包圍的情形。除了普通的攻擊外， BATMAN BEYOND亦會隨著劇情的發展加一些新的招式和動作，例如是側手翻和二段跳等。而在遊戲的初期，特殊攻擊就只有一種：按實R2一會後按╳。就算是轉換了武器亦可使用腳攻擊的，若能將武器攻擊和腳攻擊互相交替的話，是能夠更容易將敵人擊倒的。而在每版中，大家都會從敵人身上取得一些重要的Key，只要在門前按△便能將門開啟。另外，在遊戲中會取得一些D和A的東西，究竟這是甚麼呢？原來這是加強防禦力和攻擊力的ITEM。GP



◆充滿了美國漫畫風的畫面。

Text by 小吉

WOODY WOODPECKER RACING

PS

發售商：	KONAMI
售價：	美版
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
RAC／1－2P	

啄木鳥賽車

相信年輕一輩的玩者對本作品的人物可能會感到陌生，其實他們是取自美國華納兄弟的經典卡通片《Woody Woodpecker》，而不認識這套卡通片的玩者會覺得本遊戲只是平平無奇賽車遊戲而已，但是對於這作品的支持者，本遊戲還有其他的意義，因為這隻啄木鳥曾為當年的他們帶來不少歡笑，所以本遊戲的出現又可以給他們一個回味這部經典作品的機會，相信只要是《Woody Woodpecker》的支持者也絕不會錯過本遊戲呢！

可愛啄木鳥的魅力

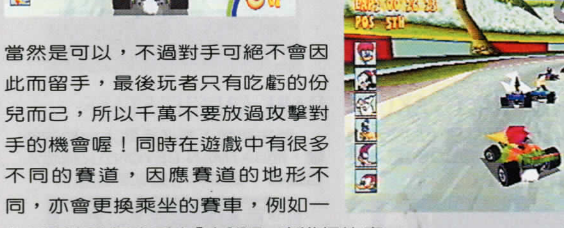


這隻樣子討人喜愛的啄木鳥，名叫「Woody」，就是牠為當年不少的小朋友帶來歡樂，時至今日認識這套卡通片的小朋友己不多，但是並不代表支持者的數目減少，只是長大了而已，他們仍不時有留意關於《Woody Woodpecker》的動向，可見「Woody」的魅力之大。

Q版賽車遊戲



從遊戲名稱已得知這是一隻賽車遊戲，除了鬥快鬥技術外，比賽同樣容許參賽者互相攻擊和使用取得的道具等等。但是如果玩者覺得攻擊對手等手段過於卑鄙而不作出攻擊，這樣進行比賽



當然是可以，不過對手可絕不會因此而留手，最後玩者只有吃虧的份兒而己，所以千萬不要放過攻擊對手的機會喔！同時在遊戲中有很多不同的賽道，因應賽道的地形不同，亦會更換乘坐的賽車，例如一些越野賽時便會乘上「大腳八」來進行比賽。

一人遊戲模式

QUEST



這個模式是跟著一個設定好的流程進行，玩者必須取得一條賽道的第一名才能挑戰下一條賽道。如果玩者是開始新遊戲時需選擇一位人物使用，可以給玩選擇的人物共有六位，分別是「WOODY」、「WALLY WALRUS」、「BUZZ BUZZARD」、「WINNIE」、「CHILLY WILLY」和「KNOTHEAD」。決定後，玩者便可以正式開始比賽，包括玩者所使用的人物在內合共有六位參賽者，沒有甚麼特別的比賽規則，而目標當然是以首名衝過終點。



WORLD CHAMPIONSHIP



本模式是以多條賽道的綜合成績來決定勝負，同樣有六位參賽者同時進行比賽，玩者可以選擇的人物與有「QUEST」模式的六位外，還有三位隱藏人物在達成一些特定條件後便可以選用了。除了選擇人物，玩者還必需決定遊戲的難度，初期可以選擇的難度只有兩個，分別是「EASY」和「MODERATE」。但和選擇人物的情況一樣，在完成某些事件後便可以選擇隱藏的難度。

TIME TRIAL



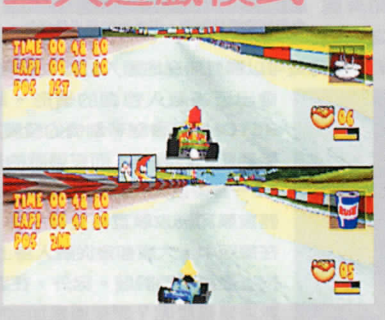
玩者可以選擇的人物和「WORLD CHAMPIONSHIP」一樣，決定人物後便需決定挑戰的賽道，然後便會開始遊戲。和之前的兩個模式有少許不同，在遊戲時只有玩者的車在賽道上獨個兒跑，所以不用害怕受到敵人的攻擊，亦沒有可以取得的道具，而目標是以最快速度完成每一條賽道，如果是次的最快「圈速」比舊記錄為快，便會被記錄下來。

SINGLE RACE



玩者可以決定使用人物和比賽賽道，遊戲時會和其餘五位參賽者一同比賽，最先衝線的參賽者便能取得冠軍，之後遊戲便會完結，是一個給玩者練習用的模式。

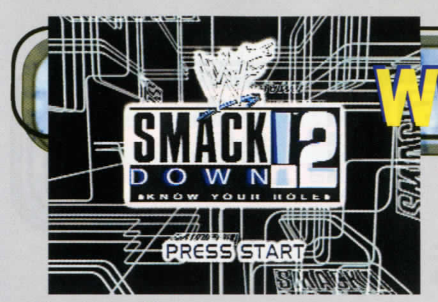
二人遊戲模式



在這模式中，玩者各自決定使用人物後，便會由1P決定比賽賽道，遊戲開始時，賽道上只有玩者二人，大可安心地一決高下，最先衝過終點的人為勝方。

Test by 花京院

WWF SMACK ! DOWN2



PS

發售商：	THQ
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1BLOCK
發售日：	發售中
ACT/對應DUAL SHOCK	

多采多姿的摔角！

今次的WWF已經是第二集，遊戲都是以真實見稱，而今集更增加了很多新元素，玩法亦有更大的變化，而各摔角手的動作亦造得相當像真，二人的協力技亦很華麗，再加上操控簡易，所以喜歡摔角的朋友絕對要留意。

十分多的SUPERSTARS



今集的可選擇的人數增加了很多。足足超過了五十人，所收錄的人更是真有其人，絕對不是虛構的，而且他們更是非常有名的摔角手，選用這些摔角手比賽，相信會更加投入。

多得很的模式



在遊戲中有很多的模式，除了世界賽這些基本的模式外，還有很多較為特別的模式，例如是玩者可擔任摔角手的經理人。而且玩者更可自己製作一個摔角手，由頭到腳都有很細緻的選項可供選擇，無論是外形、頭髮顏色、身材，就連面具和紋身也可設定。接著便可讓他不斷參加比賽，從而擠身SUPERSTARS的行列。

多人對戰



在遊戲中是可設定多人混戰的，玩者可一對二，若對自己的技術有信心，甚至是可以一對三。而今集的最大特色便是可以在戰鬥中轉換場地，即是原本是在擂台上比賽，但可在途中走到擂台後的休息室，當在多人混戰時這便會變得很有用處，而增加了這個新要素便會令戰略性大大增加。

遊戲操作

這一集WWF的操作亦十分簡易，□是擋格；可擋去對手的任何攻擊(不包括摺椅和鐵柱)，△是向前衝；可利用牆角進行攻擊，╳是向對手作出攻擊，可連按三次，○是捉著對手；只要配合方向鍵便可作出不同的投技，R1是拾起「架生」；即是摺椅、鎚仔等(若在擂台邊便可落台)，L2是挑撥。

Test by 花京院

ACTION MAN

PS

發售商：	HASBRO
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1BLOCK
發售日：	發售中
ACT/對應DUAL SHOCK	

非一般的動作遊戲！

其實大家對ACTION MAN這名字應該不會太陌生吧！因他推出了多很有關的相品，玩具和ACTION FIGURE等，就算是在電視上亦可找到他的蹤影。到了現在，更推出了電視遊戲。好，廢話少說，就等小弟立即為大家送上此遊戲的資料啦！

汽車操控方法

╳	加速
○	使用加速器
□	後波
L1	選擇武器
△/R1	使用武器

遊戲特色

遊戲的總共有十二關，遊戲的目是要協助ACTION MAN將一群大壞蛋繩之於法，並要完成不同的任務，當然在途中會遇到不少困難喇！玩者便要將困難逐一解決。雖然遊戲是以ACTION為主，但在途中會因不同的任務而轉變玩法，例如會變成賽車、



協助警察追捕犯人，甚至要駕駛一輛消防車去滅火等，可見遊戲是存在著一定的可玩性。另外，在每版開始前，都會詳細講解任務的內容，所以不知道做甚麼的情況絕對不出現。

模式介紹

STORY MODE：透過故事的發展，ACTION MAN會遇到不同的任務需要完成，玩者便要幫助他解決，並要將ACTION MAN的死對頭逮捕。

ARCADE MODE：在這裏玩者能玩回在STORY MODE出現過的遊戲。

OPTIONS：玩者可調較遊戲的難易度和振動與否。

HIGH SCORES：顧名思義，在這裏可觀看分數。

EXTRAS：在這裏可玩到一些小遊戲，甚至有訓練駕駛技術的駕駛學校。

版面介紹

T－Wrex

頭一關的敵人是一隻恐龍，但它只是虛有其表。只要不停按╳鍵攻擊便可輕易取勝。

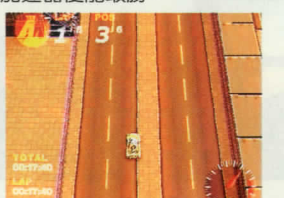


King Of The Streets

一場十分容易的賽車遊戲，沒有甚麼特別難應付的彎位，只要善用加速器便能取勝。

The Missing Scientist

這是比較有難度的一版，玩者要完成四項任務，分別是撲滅火警、找出炸彈的位置、逮捕綁匪和從綁匪身上取回Smith's AI chip。



TEXT：小悠

所先生之大富翁

PS

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM×1
記憶：	MC.（1BLOCK）
發售日：	發售中

TAB/多人遊戲用插座對應



來成為一個實業家去吧！

不知道大家有沒有玩過「大富翁」這個十分經典的卓上遊戲呢？相信有不少朋友也有想成為大富翁的夢想，近來KONAMI便與NTV等的電視上有名的節目主持人所先生合作，推出一隻名為《所先生之大富翁》的TAB大富翁遊戲。這個集經典遊戲魅力和所先生生鬼風趣活力的大富翁，會成為大家茶餘飯後的消遣嗎？不如先由筆者來介紹一下這個遊戲的玩法吧！



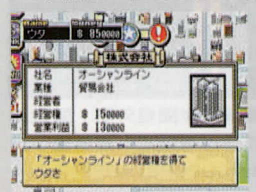
遊戲開始



玩者開始進行遊戲的時候會由所先生為大家解說一下遊戲規則，初學者或是首次玩這個遊戲的朋友不妨一看，跟大家玩過的大富翁最大的分別是在限定的TURN數之內成為總資產最高的，便是這場遊戲的贏家了，並不是要令對手敗掉所有家產的。但當然地，玩者於限定的TURN數之內敗掉所有家產是會GAME OVER，對手也是一樣。之後便來到決定玩者人數的畫面，這遊戲是可以最多有4個玩者同時進行的。決定了參與人數後便需要改一個在遊戲中使用的名字，來改個心水的吧！接著便是選擇人物了，他會成為棋子在遊戲盤中行動的，如果對手是CPU的話可以代為選擇的。打點好一切後便RAMDOM決定先後次序，再選擇棋盤的舞台，一共有4個基本舞台和一些隱藏的舞台。最後是選擇玩什麼形式的大富翁，有普通和TURN數限定兩種。

技巧分析

《所先生之大富翁》是個利用經營地產和公司，以達成大富翁為目標的遊戲。玩者們如何賺錢呢？除了有地產的買賣和增值之外，大家還可以利用共他途徑去賺取金錢的。在所先生的大富翁世界是有股票和冒險這兩種方法一獲千金的，玩者在股票行買取公司的股票，除了有票價有升有跌之外，持有該間公司的股票有三張的話便會自動成為公司的持有人，不必經過也可以得到它，但最重要的是可以收購對手所有的資產，十分有利的呢！當然地對手也會買玩者公司的股票了。還有在舞台上會有一條特別的道路是用來進行冒險的，玩者可以在當中尋寶賺錢，但也可能因為受傷而資付醫療費，冒險與否是由玩者決定的。在地產當中是會有一些娛樂場所的，例如是馬場、賭場和哥爾夫球場等等，玩者和對手會進行小遊戲的呢！在TURN數完結前令總資產盡快超越對手吧。





TEXT：小悠

WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP WTC

PS

發售商：	SPIKE
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1~15BLOCK
發售日：	發售中

RAC／多人遊戲專用插座對應、ANALOG對應

各位駕車人士小心撞欄！

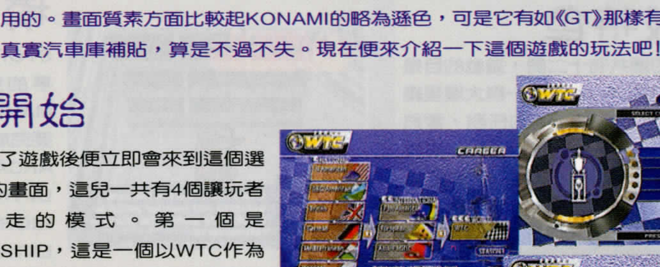
在近來推出的賽車遊戲之中除了KONAMI的啄木鳥賽車之外，還有SPIKE和美國CODEMASTER合作創作的新作品《World Tour Car Champions》。這個以WTC作為主要賣點的賽車遊戲，不論在系統操作上和遊戲風格上也充滿了美版遊戲的影子。例如系統是用×掣作為決定，遊戲中的表示畫面也不傳統日本遊戲套用的。畫面質素方面比較起KONAMI的略為遜色，可是它有如《GT》那樣有WTC的真實汽車庫補貼，算是不過不失。現在便來介紹一下這個遊戲的玩法吧！

操縱簡介

□掣是讓玩者令　　向後退的，另一方面也可以用作慢性減速的。　掣是用作在比賽進行時更換視點的，一共有5個不同的視點供大家選擇。×掣是油門，駕車時必須要按下的加速工具來。○掣是剎車掣，可是這個剎車掣會鎖定4個行走的車輪，所以使用時要注意一下車子會失控滑行。最後L1和R1是會顯示出向後的視點，L2和R2是顯示出車子的各部份的損壞情況。



遊戲開始



大家開始了遊戲後便立即會來到這個選擇遊戲模式的畫面，這兒一共有4個讓玩者駕車走一走的模式。第一個是CHAMPIONSHIP，這是一個以WTC作為舞台的國際比賽，玩者可以在世界各地不同的跑道上跟不同車廠推出的賽車進行比賽。玩者的目標當然是為了勝出，但其實每一次玩者來到新的賽車場和新對手比賽，玩者在FREE RACE中可以使用的賽車和賽車場地也會增加。第二個是FREE RACE模式，是給予玩者自由進行比賽和試車的模式來，大家可以自由地選擇賽車和比賽的場地。第三個是TIME TRIAL模式，先選擇一個賽車場和玩者使用什麼賽車，之後便是挑戰該場地所做出的最快記錄。那部做出最快記錄的車會以隱形狀態與玩者同場作賽，玩者的目的是比它走得更快更順，這樣便可以打破它的記錄，創造出玩者的新WTC記錄。

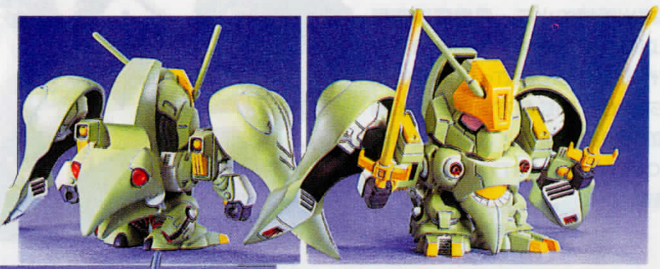




SD GUNDAM TERMINAL REPORT

近來各位模型FANS的目光也全集中在PG的GUNDAM WING ZERO CUSTOM上，倒又是呢！那筆竟也是BANDAI的PG系列中最為突出的新作品，加上用料方面並非一般模型所能及得上的，突出是理所當然的事情來。在香港也得花千多圓才能買得到這一隻華麗的四翼天使，而且更加是需要訂才會有貨！真的有點兒過份呢。其實在推出PG的GUNDAM WING ZERO CUSTOM同期，是有很多其他類別的作品推出於市面之上，好像是MASTER GRADE的老虎和Ez8，還有HIGE GRADE的GELGOOG MARINE，以至SD GUNDAM G GENERATION-F系列的京密薩、老虎、麥克古、SPECIAL SET第二彈的Z GUNDAM COLLECTION、新一系列的SD GUNDAM武者與騎士，均是BANDAI同期中推出的模型來，不知道大家有沒有注意到呢？不如由筆者為各位可愛的讀者來一個情報式的介紹吧！本人就覺得講等身比例的模型太多了，所以決定今次的Toy Raider推介一下近期的SD系列，當中有不少突出的作品呢！快來倹閱去吧。

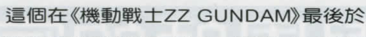
京密薩首次SD模型化！















這個在《機動戰士ZZ GUNDAM》最後於新自護古里明派的巨大MS．京寶梵，在今次將大量新MS去SD化的SD GUNDAM G GENERATION-F系列中與其他兩部MS一起被首次SD模型化！其他兩部是一年戰爭中實力比美高達的老虎，和於《新機動戰記GUNDAM WING》中登場的麥克古。先來簡單介紹一下京寶梵吧！造型比起想像中更加細緻，左右手部份是最突出的地方，手臂可以上下可動之餘也能左右伸展。肩部的裝甲也可以轉方向來配合動作，背部的裝甲內可以收藏四個浮遊砲。武裝方面附有浮遊砲和兩把大型雷射劍，看起來也頗為吸引的。老虎也是SD的處女作，這個造形十分傳神的東西花了不少工夫設計的。左右臂也是沒有屈曲關節，只可以像一般的SD渣古一樣。左手是有名的「手指砲」造型，所以只有右手能拿武器。武裝方面有電鞭和電熱劍，整體來說是不錯的作品來。最後的麥克古是一隻能拼出不同專用機的SD模型，主要的有安達專用機和蘭斯特專用機。主要的分別是頭飾和武裝上，外形上蘭斯特的肩甲是新造的。武器有電熱斧、雷射槍、盾和巨臂任君選擇，各位卡多魯FANS可拼50隻麥克古來重現那個GUNDAM SANDROCK初次出場的情境嗎？

SPECIAL SET第二彈「Z GUNDAM COLLECTION」登場



SD GUNDAM G GENERATION-F系列中除了有基本的MODEL SET之外，還有推出為機部特別的MS而推出的SPECIAL SET。上一個SPECAL SET是「馬沙專用MS COLLECTION」，若各位讀者記性好的話應該記得筆者有介紹過。而在最近BANDAI又推出新一SET的SPECIAL SET，名為「Z GUNDAM COLLECTION」。當中的MS包括有可變形的Z GUNDAM、完全鍍金版的百式和泰坦斯黑色的GUNDAM。百式全身鍍金版絕對是FANS們期待的作品來！至於可變形Z GUNDAM，如果大家像筆那麼沒有買之前推出的版本便抵了（笑）。最後的泰坦斯黑色GUNDAM便和馬沙專用GUNDAM一樣，只是顏色有分別。







組員：反子安左翼份子小悠

繼《To Heart》後AQUAPLAS同系作品動畫化第二彈

COMICAL PARTY



◆ 動畫化後的豬名川由宇跟大庭詠美真的很富迫力呢！

來年春季新番組予定

© 2001 AQUAPLAS/KSS

於去年由家用遊戲《To Heart》中成功TV動畫化後，AQUAPLAS今度於今年年尾公開將PC遊戲《COMICAL PARTY》TV動畫化。這次與KSS合作推出《COMICAL PARTY》的情況，跟《To Heart》十分相似，主要是在新番組推出的同時，DC版的《COMICAL PARTY》也會相應地公開發售。相信這是承繼《To Heart》TV動畫化的優點，希望籍此捲起新的熱潮吧！而《COMICAL PARTY》的故事大略是講述主角千堂和樹與友人九品廣大志合作推出同人誌，希望成為同人誌之王。跟PC版的流程也差不多，主角在同人誌界中努力出書之餘，與同級生高瀨端希、還有於同人誌界中認識的牧村南、大庭詠美、豬名川由宇和塚本千紗等女生相遇，繼而擦出感情的火花，是戀愛描寫程度十分濃厚的作品來呢～加上以同人誌為題材，相信會有不少吸引人的魅力。而動畫化的制作班底大至上跟《To Heart》的相同，劇本和分鏡也是由山口宏來擔任，而監督方面則由演出過《POKET MONSTER》劇場版的須藤典彥帶領，人設的田口廣一和編劇的橫手美智子完成《COMICAL PARTY》。期待於來年的春季捲起新的同人誌熱潮啊~！



◆ PC版的女角們相對於動畫化的畫質是高得多。

戀愛度滿載！女神與恩師的宿世情緣

劇場版我的愛神

◆ 天使的對戰場面，是劇場版中不可錯過的鏡頭來！

日本全國松竹系公開放映中

©藤島康介/講談社 ©2000我的愛神映畫製作委員會

FANS期待的劇場版《我的愛神》終於在日本全國松竹系公開放映了，於香港的朋友們可以在戲院欣賞相信是少之有少了。可是不用失望，讓我為各位可愛的讀者們介紹一下今次劇場版大至上的內容，及公開部份於映畫中的片段吧！好讓大家一解思念之情（笑）。劇場版的故事是在螢一與貝璐於地上相戀的同時，天上界竟發生了一場改變一切命運的大事情。貝璐在幼年時的專任教師、西蘭斯迪與妖精姬夢妮卡於天上界發放滅絕神子及使守護天使失控的可怕病毒。貝璐被恩師的吻傳入了培育病毒的程式，使她的天使失常起來，並跟姐姐烏璐戰鬥起來。當中的情節不單有提及貝璐與西蘭斯迪的過去，也有烏璐與蘇璐的童年呢。被派去監視螢一的夢妮卡竟然愛上了他，原來他是西蘭斯迪人間界的轉生。最後，三女神以至福的愛將這個世界從破壞中救出來。這次的劇場版為了突出主題「愛」所以特別鋪排了許多接吻的劇情呢，令《我的愛神》的戀愛度大大增加！FANS們受得起這個打擊嗎？（笑）



◆ 貝璐跟恩師西蘭斯迪的過去是美好快樂的……可是他為何要破壞天界呢？



◆ 夢妮卡在化成人類監視螢一時愛上了他……

◆ 螢一將破壞貝璐的程式從她的核心拉出來！

大正浪漫之嵐再度捲起！櫻與山崎真之介的相遇

櫻花大戰



◆ 山崎告訴許多有關一馬的事給櫻知道

◆ 山崎真之介給櫻他的卡片



◆ 從黑暗中復活的真之介利用櫻是為了什麼呢？



TBS系番組放送中

新一輯的《櫻花大戰》TV動畫於TBS和MBS系番組中播放以經有一段長時間，而故事也開始進入了中盤的階段。有玩過SS版或DC版遊戲的朋友，相信也對故事也有一定程度的認識了，今次的TV版中被譽為最具魅力的男性角色終於在螢光幕上登場！他是真宮寺一馬對抗降魔時的同伴・山崎真之介。這個櫻父親的友人對花組來說卻是一個最危險的人物，他接近純真的櫻為了什麼呢？最後他也露出他的真正身份，為了肅清帝都的一切不惜利用黑暗的力量，還有友人的女兒……對降魔戰爭已經過去了多年，除了米田和籐枝外的同伴不是因為「魔封」而犧牲便是下落不明，山崎真之介再次在帝都出現並主動接觸帝國華擊團，不論在感覺上還是時機上也十分突然，是在敵人開始活躍的時候到來，這一點會否令往昔的同伴懷有疑心呢？而身為花組隊長的大神一郎能否將櫻從迷失中清醒過來呢？敬請期待！

◆ 比起對降魔部隊時的他，感覺上是有點兒不同的……



◆ 迷失了的櫻……大神可以救回她嗎？



◆ 櫻看著山崎時突然昏迷不醒了

越過了獸，越過了人，邁向神之領域！超級機械人名作復活

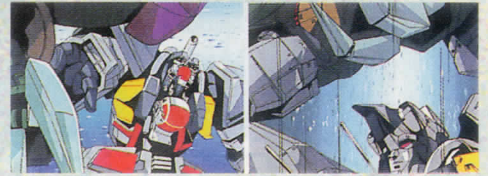
超獸機神 DANCOUGA



◆ 合體後的獸機變成了超獸機

DVD-BOX（1）由BANDAI VISIAL發行

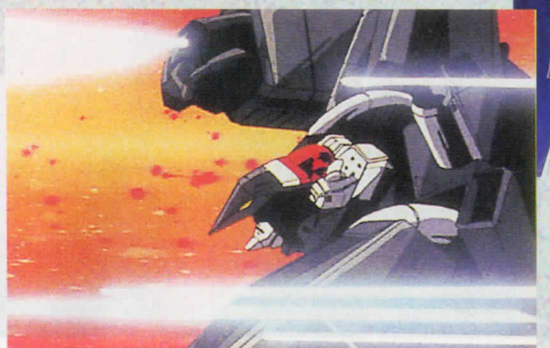
15年前的日本動機人動畫也是以《機動戰士GUNDAM》這種真實系機械人作為主導，可以說是同類別型作品大展拳腳的全盛時期。超級機械人這種給人感覺古舊老套的動畫，已經被行內認為沒有生存空間。可是《超獸機神DANCOUGA》這個名作卻是在超級機械人動畫的沒落時代登場，的確是一種新的衝擊。外表看來其實斷空我只是和其他超級系的差別不大，但其突出和吸引人的地方是斷空我真正合體登場的情況十分之少，大部份也是由藤原忍一行以獸機苦戰而勝。所以在故事的中盤能襯托出「原來獸機是可以合體的」和「竟可以一擊粉碎敵人BOSS機？！」的強烈感覺，這便是斷空我能在當時脫穎而出的原因。現在這套名作於DVD上堂堂地復活了！這個由大張正己先生親自畫封面的DVD-BOX（1）一共收錄了TV版的1~18話及OVA版的「GODBLESS DANCOUGA」，喜歡超級機械人作品和超獸機神的FANS們絕對是不容錯過的！



◆ 面對敵人的BOSS機械人完全是表現出它強大的力量

◆ 名場面，斷空我的一擊便將敵人打至粉碎！







◆ 戰後的沙羅和忍可以做回他們喜歡的事了

◆ OVA的故事是在TV版的大戰之後所發生的……

後藤理沙

Risa Goto

Risa Goto

姓名：後藤理沙/Gotoh Risa
出生日期：1983年6月18日
年齡：17歲
出身地：福岡縣
星座：雙子座
身高：165cm
血型：O型
三圍：B80/W56/H85
興趣：結他、鋼琴、兵兵球、睡覺

今次所介紹的美少女就是曾成為寶礦力廣告女郎而成名的「後藤理沙」，雖然已經不是寶礦力廣告女郎，但她在日本人氣度仍然有增無減。除了忙著LOTTE「TOPPO」、NTT DoCoMo九洲、LION「BAN」等廣告之外，最近再加上了日本電視台秋季劇集一「新宿暴走救急隊」的演出，簡直是忙上加忙。另一方面，繼之前的《玻璃之腦》後，後藤理沙再次參與電影的演出工作，今次參演的電影就是即將在下年春天正式上映的《死びとの戀わずらい》(死人的相思病)，會與松田龍平合演此電影。此外，大家亦將會在遊戲機中可以感到後藤理沙的魅力，這就是12月21日推出在WonderSwan Colo上的恐怖遊戲一《TERRORS 2》，而同名電影DVD版亦於明年一月下旬發售。

JP-Idol.net

Risa Goto fansite

http://www.gotorisa.com/odin/

TEXT：咸旦仔
意見收集站：
《gpgary@gameplayers.com.hk》



國際漫遊

TOKYOTRIBE 2

作者：井上三太
出版：玉皇朝出版集團
售價：$38

故事簡介： 由於WU-RONZ展開「獵貓」行動，海和滅羅在吉祥寺決鬥。曾是朋友的二人今天卻要生死相搏，另一方面新宿HANDS的軍隊也來討伐敵人。就在HANDS、WU-RONZ和SARU三大暴族碰頭的時候，滅羅的刀竟將泰拿的頭斬下，憤怒的SARU成員櫂堂決定到池袋報復，二大暴族火併究竟會有一個怎樣出乎意料結果呢？

雪茫危機

原作：真保裕一
漫畫：飛永宏之
出版：東立出版集團有限公司
售價：$32

故事簡介： 奧遠和水壩被神秘的恐怖組織「赤月」所佔領，當時在水霸裡唯一能逃過此劫的，就只有富田一人。為了回報曾經犧牲性命救了自己的好友吉岡，富田決定要救出包括吉岡未婚妻平井千晶在內的人質。犯人企圖以水壩洩洪來威脅政府，雖然富田為了加以阻止，而侵入水壩內部並將一名敵人打倒後成功阻止洩洪，但亦因為激怒了恐怖份子的原故，而被困在內，究竟富田有什麼方法逃離？他又能否成功將人質救出呢？





東京刑事

作者：鈴木慧一
出版：安樂文潮
售價：$28

故事簡介： 在世紀末危機迫近的大都市・東京裡，突然出現了一個金髮暴力警官火神一八，身為前關東廣域暴走族極速同盟會前會長的他，在警隊中最善長的是違反紀律，每一天都為上級帶來一大堆麻煩事，像笨蛋的他究竟會帶來什麼搞笑的事情呢？



花之慶次

作者：原哲夫
出版：玉皇朝出版集團
售價：$28

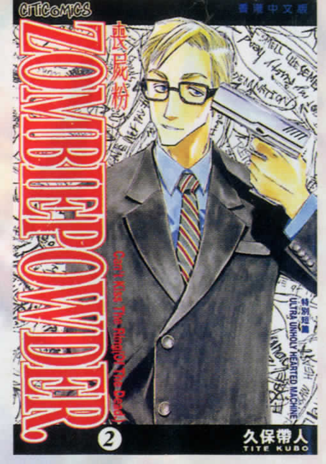
故事簡介： 傾奇者一是指不喜歡墨守成規，處事方式異於常人，喜歡做出一些突破性行為的人。所以，真正的傾奇者為了追尋事物本身的美，甘願拿生命作賭注。日本戰國時代末期，就有這樣一個天下第一傾奇者—前田慶次。慶次是織田信長軍團長瀧川一益的堂弟瀧川氏的次子，後被前田家收為養子。作為前田利家的侄子，他身上體現了兩種截然不同的性格，分別是勇敢的戰士和飄忽的傾奇者。對豐臣秀吉忠心耿耿的利家害怕慶次的性格會觸怒豐臣秀吉因而拚命壓制他，但慶次卻不當一回事，究竟他會為利家帶來什麼麻煩呢？



ZOMBIEPOWDER喪屍粉

作者：久保帶人
出版：文化傳信有限公司
售價：$30

故事簡介： 為尋找能起死回生和可得不死身的惡魔秘藥「死者指環」，流落到血與硝煙荒野的人稱為POWDER獵人。伽馬和在旅途中相遇的艾活，一起前往拍檔史密夫所得知有環指出現的市鎮搜尋，可是卻被當地搶奪指環的「亞斯・圖達強盜團」關起來。為了追查指環的下落，伽馬決定深入虎穴。與「亞斯・圖達強盜團」的老大格魯達展開一場死鬥。



漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
12月1日	特工次世代 #2	$30
6日	騎師路途 #2	$30
13日	鋼 #7	$28
	KIRARA再續前緣 #4	$30
14日	孔雀王退魔聖傳 #5	$35

文化傳信

日期	書名	售價
12月6日	EX-am #52	
	多啦A夢 #46	
13日	EX-am #53	
	多啦A夢 #47	

玉皇朝

日期	書名
12月1日	新著龍虎門 #27
	魁！男塾 #11
2日	神兵玄奇 #89
5日	車魔傳說巨魔郡 #22
	勇午 #5
6日	天子傳奇肆 #82
7日	神鵰俠侶 #54
8日	新著龍虎門 #28
9日	神兵玄奇 #90
10日	打工仔金太郎 #14
11日	花之慶次 #3
12日	月下棋士 #20
13日	天子傳奇肆 #83
14日	神鵰俠侶 #50
15日	新著龍虎門 #29
16日	神兵玄奇 #91
17日	天子傳奇肆 #84

大然文化

日期	書名	售價
12月7日	咕嚕咕嚕魔法陣 #13	$25
14日	命運之子 #22	$28
15日	釣魚樂無窮 #6	$28

日本新刊

Presented by：MS、小璘

VAMPIRE MASTER DARK CRIMSON

作者：漆原智志
出版社：講談社
售價：571日圓

相信大家對漆原智志並不陌生，今次為大家介紹的是由他製作的新漫畫《VAMPIRE MASTER DARK CRIMSON》，這套漫畫曾在《MAGAZINE Z》連載。故事以吸血鬼來作主題，由於世界一片混亂，魔界欲向人間入侵，可是同族的斯奧(故事主角)卻前往阻止，可是同族的魔界人為了打倒他，置了一個陷阱，引斯奧進入，從中得知斯奧四年前的一段往事…因為故事內容偏向於成人，所以比較適合年過18歲的讀者。(MS)





Dreamcast必勝法Special Napple Tale~Arsia in Daydream~

出版社：株式會社勁文社
售價：1400日圓

此書是充滿童話氣氛的DC遊戲《Napple Tale》之公式攻略本，當中有爆機直前的遊戲攻略，想清楚知道各地方之地形、地方中寶物的所在位置和敵人資料，十分詳細。另外，當中還公開了於遊戲中的合成道具表、COLLECTION CARD PAFFET、CHARACTER、MAP、PAMERA、ART和MUSIC，一切有關此作的資料也能從中找到。(小璘)



SQUARE MEMORY CARD DATA COLLECTION

出版社：DigCube
售價：1600日圓

很老實說，在較早前《電擊PLAYSTATION》已推出了一本PS的SAVE DATA特集，現在DigCube也同樣推出這個以SQUARE的遊戲為主之MEMORY CARD DATA COLLECTION，當中除了《FINAL FANTASY IX》之外，幾乎所有SQUARE的遊戲之SAVE都有齊，總共41個TITLE，如果你家中有齊SQUARE的遊戲，這絕對是個不錯的選擇。(MS)



Tales of Eternia Invitation Book

出版社：株式會社Enter Brain
售價：890日圓

在《Tales of Eternia》還未推出之前率先推出的體驗版資料集。當中有四位主角及遊戲內的主要角色之資料、故事和遊戲簡介、人物設定、工作人員及聲優訪問等。而此書並非僅介紹《TOE》那般簡單，還順道回顧一下《Tales》系列的《TOD》及《TOP》的故事、玩法及精品等，另外，也不少得介紹最近推出的GB遊戲《Tales of Phantasia~變身迷宮~》。總之就是包羅萬有。(小璘)



遙通信 巻之一(はるか通信 巻の一)

出版社：株式會社Koei
售價：1000日圓

由Koei所推出的戀愛育成遊戲《在遙遠之時空中》，終於繼《Angelique》後推出公式Fan Book了！第一期的內容主要是針對介紹屬於青龍的源賴久和森村天真，有關他們的設定都會一一公開，而配演賴久的聲優三木真一郎更於其中連載文章。另外，還有此作的有關資料、漫畫、精品介紹，當然不少得由Fans寄來的投稿啦！隨書更附送賴久和天真之Trading Card，十分精美哩！(小璘)

註：
1)本欄所列的售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅。
2)本欄所列出的書籍，可到日資百貨公司的書店訂購。

VOICE FILE

Text：小璘

Pro File

堀江由衣（Horie Yui）

出生日期：9月20日
星座：處女座
血型：B型
出身地：東京都
所屬公司：Art Vision
代表作：《Love Hina》成瀨川奈留、《Eternal Arcadia》Fina、《Kanon》月宮亞幽、《Grandeek-外傳-》蒂菈、《六門天外MonColle Knight》柊六奈、《Weiβ Kreuz》藤宮彩、《To Heart》Multi、《悠久幻想曲》Flone、《倒凶十將傳》空見高雙葉



若各位有購買開聲優雜誌的話，都會發現這幾期的封面都是由一位十分熟悉的聲優來擔任，而她就是以《Love Hina》的女主角成瀨川奈留而成名的堀江由衣了！

《Love Hina》推出了之後，真的令她的知名度大增，不過這也當然的嘛！誰叫《Love Hina》是一套出名的漫畫，動畫化之後自然亦多了人觀看了。而在此作中出現了眾多女角，每位都各有獨特性格，各位想不想知道她認為自己最似哪位角色呢？原來，堀江覺得小忍最像自己哩！她說自己是一位即使見到喜歡的人，都不會直接對他說「喜歡」，只是會偷偷的看著他的背影已足夠。但是，她亦認為自己亦帶點奈留的性格，原因是當她見到喜歡的男孩子對別的女孩好時，自己也會不其然很妒忌起來！各位覺得這位小妮子是否很可愛呢？

隨著知名度高，堀江參加公開場合便越來越多、工作亦增加了不少，繼早前為了動畫《六門天外MonColle Knight》作宣傳，而破天荒的以聲優身份參加職業棒球公式戰的開球儀式，及最近為灌錄首隻個人大碟而忙碌，令她的休息空間相對地少了。現在，她的休息方法就是在放工時到新宿等地方逛逛，放假則留在家中。

堀江由衣擁有著一把活潑少女的聲線，所以她配演過不少開朗的角色，如《Love Hina》的成瀨川奈留、《Grandeek-外傳-》的蒂菈等；雖然她現在亦有配演柔弱的角色，可是角色範圍仍只限於少女角色，希望她將來有更多發展，給予Fans耳目一新的感覺吧！

News File

雜誌要以明信片決定封面？



最近以配演動畫《HAND MAID MEI》女主角而受注目的山本麻里安，早前與《Voice Animage》一同進行一個名為「希望山本麻里安成為封面人物，電台節目《花環My House》就要收到1000張以上的名信片！」的企劃。在這企劃舉行以後，麻里安的Fans便鋒擁寄上明信片，最後更得到超過5500張明信片！企劃徹徹底底的成功，而麻里安就成了今期《Voice Animage》(Vol.34)的封面女主角。不知下次會否改為由讀者投票決定由哪位聲優做封面呢？

聲優們到外地工幹去



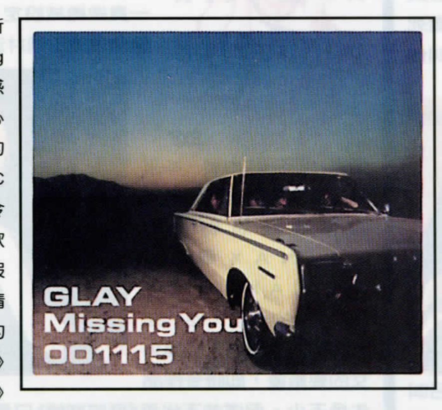
現在日本的聲優真的很利害，因為他們除了會於日本工作外，還會經常到外國取材或舉行活動，其中台灣就是一個聲優們經常會到的地方。繼早前林原惠到台灣為CD作宣傳後，早前曾提及過會推出寫真集的飯塚雅弓都是到台灣取景拍攝的。這次她到的地方是位於台灣的淡水，進行其一連三天的拍攝活動。她覺得那裡的食物很好吃，其中令她印象最深刻的就是木瓜牛奶。這本寫真集即將推出，各位想買的話可要快點訂購了！

CD-Broswer

TEXT：時雨

Missing You

主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORD
編號：ACCU-00005
發售日：11月15日
價格：1260日圓



GLAY的最新SINGLE《Missing You》，由一開始已能感覺到GLAY求變的心態，例如INTRO部份的小提琴和ACOUSTIC GUITAR的演奏，能令人留下深刻印象的副歌部份，還有TERU的假音唱腔，都是那麼精彩。和之前的《MERMAID》和《猶豫》相比，《Missing You》給人的感覺非常不同，好像GLAY的實力又再進了一步。另外懂日文的朋友記得讀一遍《Missing You》的歌詞，如果你最近失戀的話，看後定會有另一番滋味在心頭……

除此之外，TRACK 3的《WHY DON'T WE MAKE YOU HAPPY》也是非常新鮮，TERU低沈的聲音，道出了年輕人們對社會的控訴，聽起來感覺有點像MR CHILDREN呢！

樂評分：9分

DRIVE～GLAY complete BEST～

主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORD
編號：PCCU-00006
發售日：11月29日
價格：3500日圓

說完GLAY的新SINGLE後，緊接著就是他們的精選大碟登場！



這張《DRIVE》其實已是他們的第二張精選，上一張精選《REVIEW》是GLAY人氣爆發的契機，它不但破了當時日本最暢銷大碟的紀錄，而且更令GLAY跳出VISUAL ROCK的框框，成為日本最受歡迎的樂隊之一。不過可能是因為《REVIEW》太過震撼的關係，聽著這張《DRIVE》，筆者反而沒有太大的感覺。不是GLAY的新歌不動聽了，只是比較了他們的早期和現在的歌，GLAY的音樂曾經陷入一段沈悶的時期。沒有什麼突破。如《Winter…Again》和《pure soul》等歌曲，總是有些原地踏步的感覺。幸好他們最新的《Missing You》有些新嘗試，否則就太令人失望了！如果大家以前未曾接觸過GLAY的歌曲，或者是想一次過擁有GLAY的所有名曲，《DRIVE》就一定非常適合你。

樂評分：8分

Japanese pop

BALLAD 3～the album of LOVE～

主唱：SOUTHERN ALL STARS
發售商：VICTOR
編號：VICL-60660~1
發售日：11月22日
價格：3700日圓

有人想過SOUTHERN ALL STARS這隊老牌樂隊在2000年竟能在樂壇刮起旋風？這張《BALLAD 3》顧名思義是收錄了SAS最動聽的BALLAD歌曲，當中大部份香港的歌手都曾經改編過，大家必定耳熟能詳。

背景ROMAN

主唱：19
發售商：VICTOR
編號：VICL-35214
發售日：11月29日
價格：1155日圓

「19」在本世紀推出的最後一張SINGLE，內裡收錄的三首歌內容全都是有關20世紀和21世紀的感想。TRACK 1是對20世紀感謝；TRACK 2是對21世紀的不安；最後TRACK 3是超樂觀地去面對21世紀。相信19在下年也會有很好的成績。

Lily's e.p. ～Amploud/平靜日子之樓梯～

主唱：Dragon Ash
發售商：VICTOR
編號：VICL-35217
發售日：11月29日
價格：1260日圓

在日本將本來是少眾文化的HIPHOP發揚出去的，當然就是Dragon Ash。他們在今年最後一張SINGLE《Amploud》是個造字，從《Amp》和《loud》兩個字組成的歌名，大家也可以想像到它是首什麼歌曲吧！

SIAM SHADE VII

主唱：SIAM SHADE
發售商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
編號：SRCL-4967
發售日：11月29日
價格：1835日圓



SIAM SHADE的第五張大碟是MINI ALBUM，而且裡面的歌全是英文歌詞！雖然這並不代表他們要進軍海外，但其質素之高，足以令人覺得「到了海外也通用的實力」！

LIFE

主唱：La'cryma Christi
發售商：UNIVERSAL MUSIC
編號：UPCH-5019
發售日：11月22日
價格：1110日圓

距離他們上一張SINGLE《LIME RAIN》已經有十個月的時間，La'cryma Christi這張新SINGLE是他們首次自己監製的作品，新生的La'cryma Christi音樂造詣明顯又再進一步，誰說VISUAL系ARTIST就沒有好作品？

fetish

主唱：布袋寅泰
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24477
發售日：11月29日
價格：3059日圓



布袋寅泰在今年可說是在不斷「擴張勢力」，例如在韓國達到了日本人首次推出原創作品的創舉，另外又替今井美樹、江角真紀子和相川七瀨監製，而且還和豐川悅司一同主演電影！這張大碟《fetish》，正好為他今年的活動作了個完美的總結。

太陽

主唱：槇原敬之
發售商：WARNER MUSIC JAPAN
編號：WPCV-10111
發售日：11月29日
價格：3059日圓

曾因為藏有軟性毒品而被捕的槇原敬之，雖然被SONY踢走了，但幸好還有舊唱片公司WARNER收留。這是他修心養性後的第一張大碟，內裡描述了他找回真正自己的過程，而碟名「太陽」正好代表了他現在的心境。

LOVE～Seiko Matsuda 20th Anniversary Best Selection～

主唱：松田聖子
發售商：UNIVERSITY MUSIC
編號：UMCK-4003
發售日：11月29日
價格：3059日圓



松田聖子出道20周年的紀念精選大碟。她的實力可說是無用置疑，否則她如何能夠一直在音樂界立足了20年？本大碟由她還是偶像年代的歌曲，到90年代前後較為成熟的作曲都有收錄，是松田聖子給FANS們的最佳聖誕禮物。

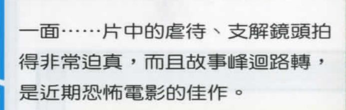
DVD PLAYER

切膚之愛

發售日：11月24日　發售商：ARTPORT　價格：4500日圓
原作：村上龍　導演：三池崇史　演員：石橋凌、椎名英姬、國村隼、松田美由紀

三池崇史是在日本享譽盛名的大導演。他的作品有非常大眾的作品，如《SALARYMAN金太郎》和由SPEED主演的《ANDROMEDIA》等，但他更會拍一些充滿暴力的動作電影。今次這套《切膚之愛》則是他賣弄變態恐怖的最新作品。故事中的男主角青山是一間出版社的負責人，他是個徹頭徹尾的好好先生，在愛妻死後一直沒有再婚，直到兒子長大成人主動叫他再娶，他才決心去尋找新愛情。這時他某名電影導演朋友提出一個好主意——青山可以在電影的女角面試中物色對象！結果他被其中一位名叫麻美的面試者深深吸引，但當青山和她相處久後，他發現了麻美本性殘酷、惡毒的一面……片中的虐待、支解鏡頭拍得非常迫真，而且故事峰迴路轉，是近期恐怖電影的佳作。



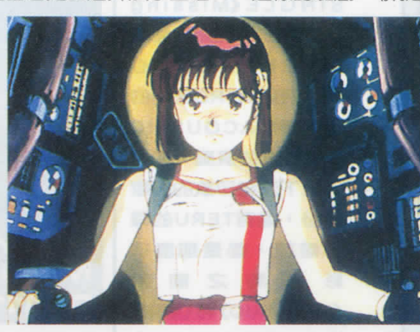


飛越巔峰VOL.1

發售日：11月25日　發售商：BANDAI VISUAL　價格：5800日圓
監督：庵野秀明　演出：樋口真嗣　作畫監督：森山雄治
人物設計：美樹本晴彥

聲優：日高典子、佐久間麗、若本規夫、淵崎百合子、勝生真沙子

現在想起來，《飛越巔峰》真是一套ALL-STAR之作。《新世紀EVEGELION》的庵野秀明監督，樋口真嗣演出，另外有美樹本晴彥做人設，宮武一貴做機械設定，作畫監督是森山雄治，就連主題曲也是由酒井法子主唱……這樣的班底，《飛越巔峰》想不HIT也難。本來整個故事內容是非常典型的青春勵志劇，但GAINAX果然是GAINAX，最懂得OTAKU的心理，他們在當中加入了機械人和美少女的要素後，即時令作品生色不少。但這並不代表《飛越巔峰》只是一套SELL噱頭的作品，因為要令這麼多的要素互相平衡產生化學作用，也不是件容易的事。雖然它已是88年的作品，但現時看仍然是充滿魅力。這套DVD還加插了一段新增的映像特典《GOOD MORNING沖女！》，忠心的GAINAX迷不容錯過！



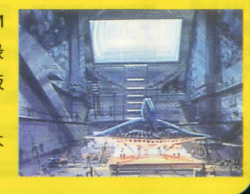




天煞～地球反擊戰 PREMIUM EDITION

發售日：11月17日　發售商：20世紀霍士
價格：5700日圓　導演：羅倫艾曼力
演員：韋史密夫、傑夫高布倫、標布文

雖然許多人都批評《天煞～地球反擊戰》這套電影太過大美國主義，但它的確能帶給我們最強勁的官能享受。單是看白宮爆炸、巨大太空船將整個天空遮蓋和終幕那場激烈的空戰，已經賺回票價了。這套日版的《天煞PREMIUM EDITION》特別收錄了約九分鐘正式版沒有採用的影像，還有和電影本身不同的另一個結局！



魔鬼手記

發售日：11月24日　發售商：PIONEER LDC
價格：4700日圓　導演：波蘭斯基
演員：尊尼特普、法蘭連加拿、蓮娜奧蓮

「鬼才導演」波蘭斯基和「怪雞演員」尊尼特普兩人合起上來，到底可以產生什麼火花？看這套《魔鬼手記》就可以找出答案。故事講述專門幫人尋找古書的書商尊尼特普，他受了一名研究魔鬼的學者法蘭連加拿的委託，去調查三本相傳是由撒旦所寫的傳記和它的之真偽，但在找尋古書的過程中，他發現所有和這書有接觸的人都不會有好的下場……

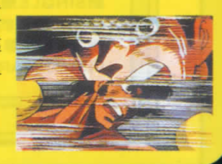


鐵拳浪子2 DVD-BOX 1

發售日：11月25日　發售商：BANDAI VISUAL
價格：29800日圓(4枚組)　原作：高森朝雄、ちばてつや
作畫監督：杉野昭夫　監督：田原一騎
聲優：あおい輝彥、田中エミ、藤岡重慶、仲村秀生

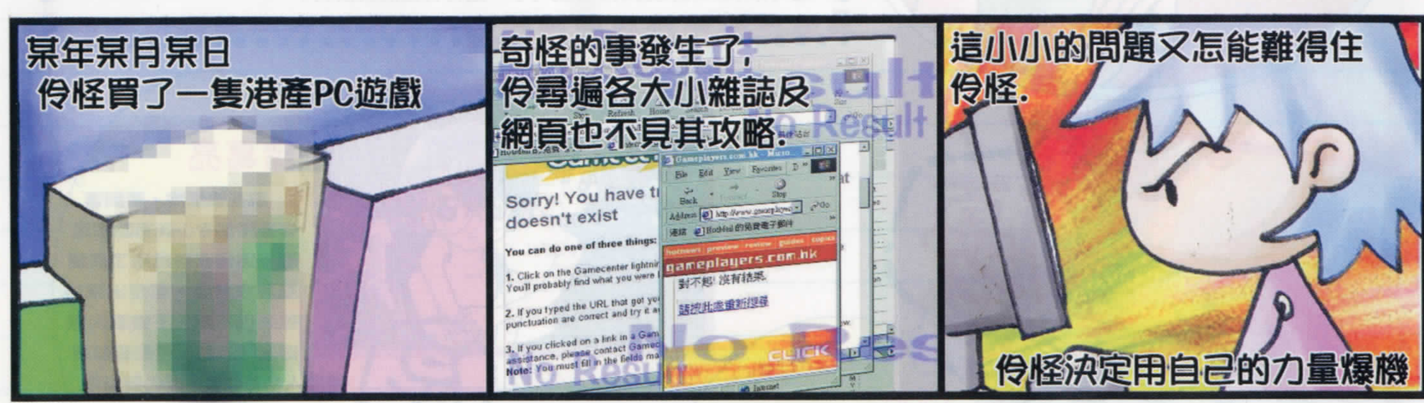


舊一輩的漫畫迷一定非常熟悉的拳擊作品《鐵拳浪子》，它的電視版第二卷已被DVD化了！故事由矢吹丈返回丹下段平處開始，直到第24話進入金龍飛一戰為止。今次DVD化不單止讓大家有重溫這套作品的機會，而且片商方面還將這套80年的作品進行REMASTERING，令本片以高畫質、高音質的形式再現。另外這BOX-SET還附送了一本52頁的介紹特刊，非常有收藏價值。



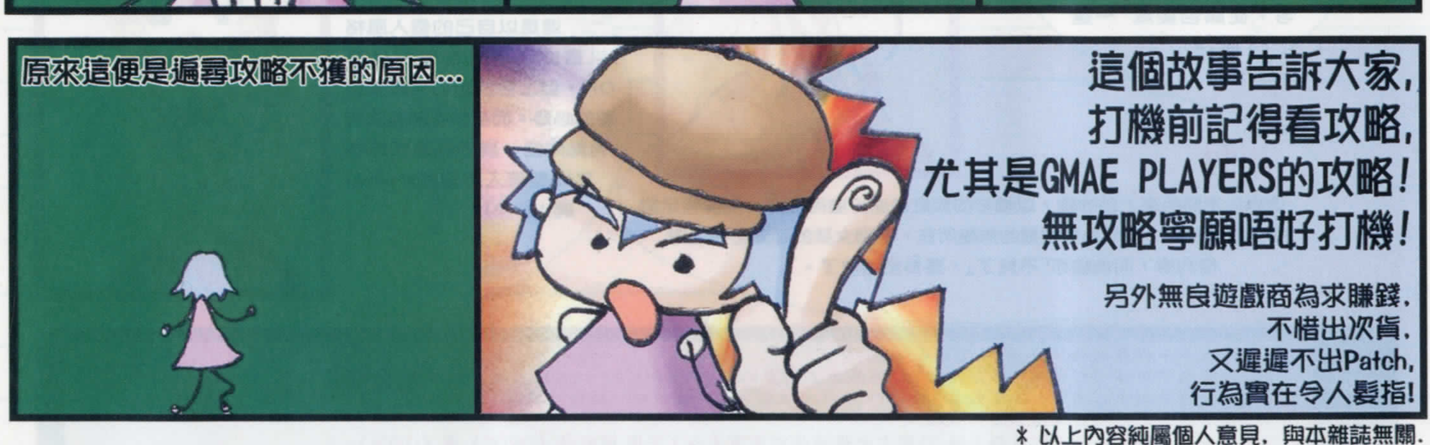
GP劇場

By Lei









* 以上內容純屬個人意見，與本雜誌無關.

Text by里繪



相信各位有看到本誌將分為兩本的親愛讀者，都會知道這次是小妹最後一次主持《Game Painter》。不過各位不用擔心從此會失去了投畫稿的專欄，因為即使分開了《Game Players DC》和《Game Players PS》，這個受各位讀者歡迎的專欄都會仍然繼續，不過內投稿的規格將會有所改變。

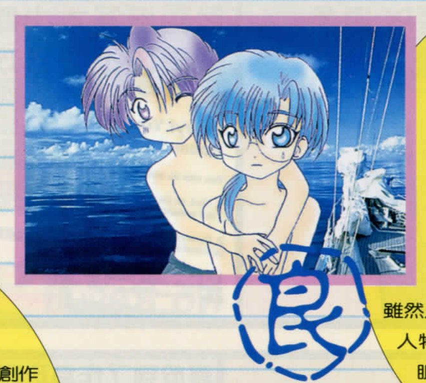
首先是題材方面，若以遊戲為題材的畫稿，就要留意DC遊戲的畫稿要寄到《GPDC》處，PS的則寄來《GPPS》，而若以動畫或自創為題材的就可按各位的意思投稿，但當然一稿不能兩投啦！而我們的地址仍是沒變，但記緊在信封面註明是寄來《GPDC》或《GPPS》便可了。期待各位的投稿啊！



優

Lion

畫中的少女是Lion自己創作的嗎？很可愛哩！整幅畫以淡淡的藍色作主色、幼幼的線條作輪廓線，給人很舒服的感覺。不過羽毛突然以粗線條來繪畫顯得格格不入，因為羽毛本身是令人覺得柔軟，用了粗線卻帶來相反效果，若與輪廓線的筆倒轉來畫的話，可能效果會好一點。



良

諸葛亮

現在這麼冷，看到這幅畫時都令小妹有點寒意哩！這幅畫雖然用了真實風景來合成，可是出來的效果也不錯，不會讓人覺得是「偷懶」。可是要留意雖然人物是Q版，但仍要留意人物的結構比例，特別是眼睛方面。

良



謎之女

謎之女似乎很喜歡不斷嘗試繪畫不同動作的女孩子，真的十分努力啊！這次畫這少女舉起雙手，在結構上應該是沒問題的，但是似乎將上臂畫得長了和幼細了，而且頭部又畫得大大的，看上去就好像出現了頭大身細的情況。



Yuki

雖然用廣告彩說難不難，說易不易，然而Yuki需注意怎去處理廣告彩，其中特別是在調色方面，當中除了黃色之外，所有顏色都是比較混濁。另外在上色方面，塗色時似乎不夠均勻，使顏色變成「一撻撻」。




川村

這幅以木顏色來上色的畫，以恤衫的紫紅色部份塗得最好，那裡有足夠的光暗層次感，亦成為整幅畫的焦點所在。不過女孩的面部結構歪得很利害，而後腦亦「不見了」，要多多留意了。



PoPo

這是以自己的個人風格來畫的嗎？人物面相尚算OK，但上色技巧仍有繼續練習的必要。而至於手部畫法亦有點問題，要多點觀察書本又或是請人做你的Model啊！(^-^)

投稿須知

1.畫稿大小不得超過29.7cm × 21cm（A4 SIZE）；
2.歡迎寄來任何類型之畫稿，但請將以DC遊戲為主的畫稿寄至《GPDC》、PS遊戲為主的寄至《GPPS》；
3.請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
4.每期會選出出色之畫稿以稿費作鼓勵；
5.所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPDC》或《GPPS》」。



主持人：時雨

來自讀者的深入Kanon Review

前言：有見Kanon移植了上DC，Gameplayer又出了攻略，因而想寫一篇Kanon的感想。但由於已玩完Kanon有一段日子，因此內容可能有些偏差錯。

在1月的深冬，移居海外的男主角相澤佑一離開了他的父母，回到在日本的親戚家寄宿。遇上闊別已久的少女，懷著封閉了7年的記憶，開始了不習慣的寒冷生活，新的物語亦由此展開。

在遊戲的前半part，是由日常生活的部份及佑一的夢組合而成。在日常生活中的選擇是最影響後段的故事內容，當中也為日後埋下伏筆，同時透過佑一的夢而交代了7年前的事。後半多是感傷部份，ED也能令人留下深刻的印象。

在日常生活part中，都是玩得令人捧腹大笑的，而其中的口癖——「くー」、「うぐぅ」、「あぉ」、「そんなことする人，嫌いです」、「了承」也成為Kanon Fans們之間的流行語(笑)

Kanon是由5個奇跡串合而成，亦有和7年前的事件相關，要把整體故事概括出來實在是不可能的事，因此我只把あゆ7年前的故事略略寫出來。

在7年前的冬天，一個小鎮中發生了一件悲哀的事一雖然只是平日常見的事一那就是一個媽媽患了重病，不久便離開了人世，只留下一個女兒。當中的受難者就是あゆ。失去了媽媽的她，在街上邊哭邊走。

就在這個時候，あゆ就遇上了佑一。

「你叫什麼名字啊？」

「あ…ゆ」

「あゆ？姓氏呢？」

「あ…ゆ…」

「あゆあゆ？你叫あゆあゆ」

「不是あゆあゆ…」

就是這樣，慢慢的緩和了あゆ的悲傷，慢慢和佑一建立了感情。然後一起到處逛。可是快樂的時間過得很快，已到了晚霞染紅了天空的時候。當佑一要回家時，田田拉著他，希望明天可以再一起玩。佑一也跟她勾手指，約好了每天都要在車站前見面。

「約束、だよ」

自此，二人就每天都在一起，每天也在商店逛逛。也不知何時就開始走入森林。

森林中央有一顆很大的樹木，看上去已有很久的歷史了。像鶴立雞群一樣，這顆樹在森林中非特出。あゆ爬上了樹上，看著自己住的街道黃昏時的景色。可是又到了日落西山的時候，あゆ依依不捨的與佑一道別。あゆ也知道佑一在寒假之後就離開這條街了，可是寒假還有啊……明天，後天，大後天…只是遵照約定，就可以見面………

自此，在車站前會合，在商店街逛，吃鯛魚燒，然後去森林中的大樹看日落成為了他們的慣例。

有一日，他們到了遊戲機中心夾公仔，可是一隻也夾不到。過了幾天，佑一借了名雪的錢來夾，希望可以當是送給あゆ的禮物。最後也夾上了一隻天使人形。可是佑一真正送給あゆ的並不是天使人形，而是透過它而送出的三個願望。

"請不要忘記我"

這是あゆ的第一個願望，她知道佑一很快很快就要走了……希望回來時會記得她。即使不回來也要記得她……佑人在あゆ心中已經變得相當重要……

第二個願望是在二人的秘密地方一森林中央的大樹許下。

"這是我們的學校"

在小孩子的心目中，學校象徵的是他們經常去的地方，只要把大樹變成學校，那麼就可以經常去，經常和佑一見面。這間學校，不用穿校服，不用做功課，不用測驗考試，喜歡玩的時候就玩，喜歡不上就不上，每天的午餐都是鯛魚燒……

在森林中玩得晚了，あゆ和佑一認不出回去商店街的路，在森林中亂跑亂撞的時候，發現了地上有一個玻璃瓶。

在這個時候，あゆ心中湧起了一個念頭一把天使人形放入瓶中，埋在地下變為時間錦囊，把第三個願望送給未來的自己。

寒假的最後一天，佑一準備了頭飾送給あゆ，作為離別的禮物，滿懷一點期待而又帶些哀傷的佑一在跑去集合地點時只是不停想著「頭飾會襯她嗎？不，一定襯的，她一定會笑著說多謝，一定會喜歡…」不知道是不是集合地點違反了最初的約定，是在"學校"中集合，上天就給他們懲罰。如常一樣，あゆ坐了在樹上邊看風景邊等佑一，可是永不失手的她卻在樹上掉了下來……雪白的雪柒上了紅色，周圍的直氣凝結了…二人之間第一次出現了絕對的安靜。說不出的悲哀，那一份悲哀，已經哭不出來…あゆ到了最後也一直笑著…她已沒有了痛的感覺，漸漸的，漸漸的墮入了安息的世界，把本來還有機會再見的別離變成了永別…

「ありがとう，言わないよ」

7年之後，約定還在嗎？

暫時只是寫7年前的部份，一來是因為要寫下去真的太長，二來把整個故事寫出來，別人玩的時候樂趣就完全沒有了。要是真的有人要求我寫下去才算吧(笑)

至於人物，很多人也說Kanon中的人很lori向(筆者注：Lori是英文Lolita之日文簡寫)。但是就我的角度來說就沒多大問題，因為桶上いたる先生好像只懂畫圓臉的樣子(但是Air中有很大進步啊！)秋子的臉雖然真的比較小孩，可是那不是很似名雪嗎？這樣怎看也覺得她們是一對很好的母女…而不像Air中初期的觀鈴與晴子…

系統方面，當爆了一角色便會出現omake(筆者注：即附加模式)，可以看回CG畫和音樂(亦可以聽到OP和ED)，CG mode中有一個CG達成率，一些人雖然已取到了所有CG，但然只是99%，原因是可能他曾飛了未看過的對白，或者用SAVE & LOAD的方法來取圖，籍這樣而叫人玩多幾次，夠奸的(笑)

我最喜歡的角色，不用說也知道就是あゆ了。除了因為她長得可愛外，還有她的故事是最打動我了。玩她的故事時，很容易地流了幾遍眼淚。還有她的堅強，也令我感動。

最後是對整個game的評價。無論是音樂，CG，劇本都配合得恰到好處，名符其實是一隻名作。給這個game 的形容，"令人感動的game"，"令人殘心底的game"還不夠，而是"接觸心靈的game"

如果各位看了這Review後有什麼想討論，歡迎來到key谷：news://news.3home.net/3games.key

Yukari

Yukari：

真是很詳盡的《KANON》REVIEW呢！Yukari從女孩子的角度去分析《KANON》這作品，比起不少抱著玩「追女遊戲」態度的玩者要深入得多！筆者本來不太明白為什麼KEY的作品(KANON和AIR)會有這麼多FANS，看完你的REVIEW之後，筆者對它們的認識又多了，謝謝！說起上來我手上也有一套《AIR》，看來應該INSTALL來試試……

時雨

投稿表格

姓名：……………………………………

性別：……………………………………

身份證號碼：……………………………(　　)

地址：……………………………………

……………………………………

電話：……………………………………

(可使用影印本)

投稿須知：

◆ 本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。

◆ 來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。

◆ 畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。

◆ 遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。

◆ 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。

◆ 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！

TEXT：時雨

決鬥場

標準賽主力DECK分析

在《克撒傳》離開我們，《大戰役》取而代之進入標準賽之後，整個標準賽的環境起了重大的變化。首先是單色DECK全面失利，以往在標準賽中玩兩色以上是自殺行為(爆地DECK和《力夏達港》是兩個致命之因素)，但由於《大戰役》中提供了大量強力的多色咭，加上新的雙色地，和《薩保之羅網》等對抗《力夏達港》的SIDEBOARD咭，令單色DECK失去了優勢。其次是再沒有COMBO DECK。在以前的標準賽我們有《充盈》和《約格莫夫式交易》等可以經常在第四個TURN解決對手的COMBO，現在它們已不復存在，令傳統的BEATDOWN和CONTROL DECK可以重現江湖。最後是各顏色的實力平均，本來大家都以為藍色會因為有新的3 MANA COUNTER和《真偽莫辨》而令它過強，但事實上綠紅、紅黑等組合的勝率也不差，絕對可以和藍色爭一日之長短！

新標準賽最強候補

亞維瑪雅之火DECK

誰說新的TYPE 2速度減慢至不能接受了？《亞維瑪雅之火》令新生的紅綠DECK擁有驚人的速度和攻擊力。試想想你一開始就被《河流蟒蛇》、《蓋美拉雕像》等2/1、3/3所攻擊，突然間所有敵人的生物都擁有敏捷異能，然後再下個TURN(可能只是第四回合)5/5的《巴拉斯馱登》登場並立即攻擊！第五個TURN《腐生激長》出現並立即產生三隻4/4生物攻擊！如果進攻途中遇到任何障礙，《克撒之怒》、《博加登之鎚》可以消除敵人的生物，《糾結纏線》則可以TAP住對手的土地，不讓對手COUNTER。這種恐怖的破壞力，令人不禁回想起《暴風雨》年代的純紅SLIGH DECK！





無限地獄

黑藍NETHER-GO

「NETHER-GO」中的NETHER，是指懂得無限復活的《冥府精靈》。NETHER-GO的戰略和藍白CONTROL相似，都是以「拖時間」為主。戰鬥序盤用黑色的「殺獸」(如《除滅》、《惡意》和《殺戮》)來應付敵人的攻擊，《冥府精靈》也可以用來擋著不懂踐踏的生物。結界等黑色應付不來的東西則用《退縮》彈回對手手中，然後再將之COUNTER。進攻方面除了靠《冥府精靈》之外，還可以用《賄賂》、《支配》來搶敵人的生物自用。當然大家不要忘記《大戰役》最強的咭《真偽莫辨》！(笑)





控制一切

藍白CONTROL DECK

藍白CONTROL要做的只有一件事：將敵人的一切行動限制。例如透過《神之憤怒》和新的《潰不成軍》將所有敵人的生物清除，而神器和結界又有《破除魔障》和《擊散》應付，新的COUNTER《吸收》亦令這DECK的應變能力和韌力提高了不少，當然不要忘記《大戰役》最強的咭《真偽莫辨》！在END TURN使用它許多時幾乎等於勝利！至於擊敗對手的方法主要是用飛行部隊如《眩目天使》，或者是用《研磨石輪》將敵人牌庫消耗至死。





經典再現

綠白毀天滅地DECK

利用綠色的ELF和BIRD來加速魔力生產，快速地投入一隻攻擊力強的生物(通常有4點攻擊力，如《ERHNAM DJINN》或《MARO》)，再在第四個TURN用《毀天滅地》消滅所有土地，不讓對手有還擊的機會……「毀天滅地DECK」自《MAGIC》出現以來已經存在，可說是經典中的經典。現在的標準賽中我們有大量費用不高但攻擊力強的綠色生物，如5/5兼不受TARGET的《巴拉斯馱登》、懂得踐踏的5/5《雄偉卡甫》和(較次一級的)4 MANA 5/5生物《翠玉石蛭》，加上《時空震脈潮》和《增盈/虧缺》等強力補助咭，實力相當穩定。





進攻型CONTROL

紅黑火光幽靈DECK

紅黑本身雖然是個不太靈活的組合，但《大戰役》中的幾張紅黑新咭令其瞬時的破壞力大增。《火光幽靈》如果可以在第二個TURN用《黑暗祭禮》召喚出來，其令對手丟棄手牌的能力便會變得非常可怕。配合牠的好朋友《寒冰幻影》和《深淵幽靈》使用更是強力。《撤銷》是破壞敵人手牌和「清場」二合為一，破壞力可想而知。加入大量的火炎咒語如《克撒之怒》和《博加登之鎚》，紅黑可以在短時間內控制戰局，決定勝負。



傳說之所在——光輝高校

上期為大家介紹了《心跳回憶》的舞台光輝市，覺得怎樣？不妨來信或e-mail來說說意見啊(笑)。說實在的，把光輝市稱作舞台確是有點不足夠，因為遊戲中不少事件都是發生在另一個地方，這個可說是遊戲真正的(爆)舞台，詩織等人渡過了3年青春的地方——光輝高校。

◆光輝高校的校徽

非一般的私立學園



先為大家作一個光輝高校的簡介吧，光輝高校的正式名稱為「私立光輝高等學校(私立きらめき高等學校)」，由伊集院光輝(即伊集院麗的爺爺)設立及兼任理事長(校董)，位於光輝市西北部，位置亦較接近伊集院邸(詳見上期本欄的光輝市地圖)，除了為光輝市居民提供高中教育外，亦是為伊集院家的繼承者(即伊集院麗也)提供學習的環境。

麻雀雖小，五臟俱全

看過光輝市的地圖，是不是發覺光輝高校的佔地不太大？(雖然筆者的母校只有其校舍本身的大小…)不只是北面那廣大的伊集院邸，就連鄰市的「響亮高校(ひびきの高校)」也比她佔地大得多。一比之下倒覺得伊集院家有點「孤寒」(爆)。不過她本身在日本的高校來說，已算是正統的規模，加上設施齊全(能夠讓紐緒弄個「世界征服機械人」出來，設施也差不到那裡)，說伊集院家「孤寒」倒是有點……(爆死)

說回校園本身吧，座北向南，明堂廣闊有生氣，風水一流(…)，「傳說之樹」正正位於校門東面，校舍中能夠看到此樹的有A、B及C三班，向東走D、E、F三班則是面向球場，G到J班則是校舍的西面。校舍後方是中庭，中庭旁邊便是各學會所用的校舍及泳池。田徑場正是舉行體育祭的場地，旁邊是體育館兼禮堂，除了籃球部外，演劇部也會利用這裡。校園的東面則是棒球、網球及足球的球場，體育部的部室便位於網球場向校舍的那一邊。

◆光輝高校鳥瞰圖

秘密地點?

除了前文對校園的介紹外，其實遊戲中不少事件，是發生於校園中一些比較隱蔽，或者較易忽略的地方。就讓筆者在這裡帶各位走走看看吧。



1.體育館外小巷

體育館外面的小巷，可說是《Drama series》中最重要(？)的秘密地點，諸如校內名氣(笑)樂團「彩」的練習地點，美樹原收留烏鴉「小黑」的地方，都是在這個校園的一角。



2.長椅

是古式由加利在練習網球以外，編織毛冷的地方，另外我們的笨主角也經常來找體育部的女孩們……至於長椅在那？體育部室向校舍那邊的斜坡前。



3.校舍天台

在《彩的情歌》中主角練結他的地方，另外《啟程之詩》中美樹原找主角商談畢業文章，與鏡練習健康舞也是在這裡進行。



4.校門

必經之地通常都容易被忽略的(笑)，別忘了所有一起放學的事件全都由這裡開始的啊！

5.中庭

在《Drama series》中另一個必經之地，除了不少事件的起點外，有時候中庭裡也有事件發生呢。



6.保健室

整個《心跳1》系列中只出現了兩次的超秘密地方！雖然進去時都不是什麼好事，但是見到大美人高橋老師，相信會彌補了不少吧(爆)。

7.傳說之樹

本為一棵建校前已在的大樹，不過在一個美麗的傳說的襯托下，成為不少學生這三年的最終目標(！)。

預告

隨著遊戲誌一分為二，筆者主理的本欄也要搬家了，將於12月20日推出的Gameplayers PS，繼續為大家帶來更多有趣的遊戲百科，相信這會是GPPS裡其中一個「全機種制霸」的專欄吧(笑)。大家繼續支持本欄之餘，別忘了提供意見啊。寄來「香港灣仔洛克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，註明「空想遊戲百科」，或e--mail到「enixc@mac.com」給筆者也可。



老殘遊戲

Ys(伊蘇國)



製造商：VICTOR
發售日：1988年8月26日
價格：6200日圓
FC / ARPG



今期為大家介紹的「老殘」遊戲，是大家都熟識的《Ys》(中文釋名「伊蘇國」)，不過並不是Saturn或是電腦版本、更不是PC-ENGINE版本，而是很少人認識的任天堂版本。說到經典，當然是非PC-ENGINE版莫屬，不過常被遺忘的任天堂版亦相當之不錯，所以今次就特意挑選它來作介紹。

與別不同的畫面



於機能方面，無疑任天堂是最差的一項，雖然任天堂擁有很多機能的限制，不能達到播放動畫的效果，但是從畫面上看，它已作出最大的改善(至少比最初代的電腦版本強化了)，音樂方面亦跟足原有版本，除此之外，基本的遊戲系統均無太大改變，維持了一貫風格，這就是遊戲最吸引之處。

半身攻擊法



有玩過這遊戲的讀者都會知道，主角阿多魯的攻擊方法，只要裝備好武器，然後向敵人衝去便可以攻擊，但是其技巧是於阿多魯撞向敵人時，是以正面衝撞；還是以半個身體衝撞，若是正面衝撞的話，雙方都會同時受傷，甚至是阿多魯受的傷害較重，若是以半個身體衝撞，敵人的傷害就會較多，而自已就不會容易受到傷害，這種技巧由最初至現在的電腦版《Ys Eternal》都有用，是遊戲的精髓之處。

痛苦的回復功能



在《Ys》中擁有一個十分好的系統，就是「回復」系統。當阿多魯受到攻擊時，只需站立不動，就可以自動回復體力，無論在任何一個角度來看，這樣的絕對是不錯的系統，不過，在同樣擁有這系統的任天堂版本來說，就只有「痛苦」兩個字，它並不是沒有這個功能，而是需要很多時間去回復，因為阿多魯站立不動1秒才能回復1點體力，換句話說，當他的體力值達200時，要等他自動回復，就要等3分鐘以上……這真的要玩者說句：「等你等到我心痛」

不變的精彩故事



相信有不少玩家對《Ys》的故事並不陌生，甚至可以背出，就算是任天堂版本，其故事都沒有改變過，一位好奇心強的冒險家阿多魯，來到有被「咀咒之國」之稱的艾斯特利亞，由於他倒受到「嵐之結界」相隔，不能與對岸作任何交易。好奇的阿多魯為了解開這個謎，便穿過這個「嵐之結界」到達美尼亞城，而他的冒險亦從此開始。

FC版的變動

在FC版唯一與別不同的，就是其地圖畫面和一些道具之用途有所改變，就算玩者是熟手，要在這個版本上找尋寶物，也要花一段時間，這可說是一個新的挑戰，不過加上主角的極慢速的移動，就令玩者大減興趣。雖然是這樣，它即時記錄系統仍有保留下來，這可說是個安慰。



編聲人語



MS最愛的東西（第十一回）

很快GPM便會變成《GPPS》和《GPDC》兩本書，很有可能這期是最後一次在這兒講「廢話」，這樣也好，也不會再被讀者有騙版的感覺。

今期說回一些比較徹身的問題，其實在種多遊戲類型當中，筆者最喜愛玩的是RPG，但並不代表不喜歡玩其他類型遊戲，只是對RPG有獨特的感覺。之所以喜歡RPG，是因為這類遊戲擁有豐富的故事、背景和多樣化的遊戲系統，令到玩者能充分體會到整個故事內容，感覺就如看小說一樣，當然這必須是懂得日文才可以。

在眾多遊戲類型當中，最能充分表達出故事內容的相信只有RPG、SLG和AVG，可是這兩種遊戲都必須看懂遊戲內的言語才能明白，於較早前筆者也向大家講述過，筆者最初時是不玩RPG，為了能徹底玩一隻RPG，從而激起筆者進修日文的衝動，買字典、看日文書、聽日文歌、學日文…等等；全也是為了看懂遊戲的內容而做，不得不承認，筆者是為了打機、看日文動漫畫而學日文。

RPG最吸引筆者之地方，就是各自擁有獨特的故事，由於遊戲內的一切事物都是由製作者「空想」出來，有不少創意是十分新鮮，筆者就是喜歡這種「特別」的感覺。除此之外，最重要的是主題的表達，由於每個故事都有不同的主題，所以表達的方式就各有千秋，當然表達得好與否，也是要看製作者的功力，在玩過百多種RPG中，不外乎是以環保、和平、愛情、友情、生命…等等作主題，亦有些是漫畫的移植作，由於表達的方式各有不同，所以完全沒有悶的感覺，或許是筆者喜歡看故事吧！

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com）



時雨之VIRTUA世界

對《VF-X》的期望

在上個AM SHOW中，SEGA公佈了《VIRTUA FIGHTER》的最新作《VF-X》，但在會場中卻沒有任何畫面公開，SEGA只說在11月之後會有正式的公佈，但現在11月也快完結了，到底我們要等到何時呢……

對於這套新的《VF》，筆者有著一抹的不安，這主要是因為它不稱之為《VF4》而是《VF-X》。難道它不是《VF》的正統續篇？以前的角色難道不會再出現？另外如果AM2研對自己的作品有信心，為什麼不直接稱它為《VF4》？

無論如何，《VF3》的受歡迎程度遠不及《VF2》是有目共睹的。筆者和一眾FANS們絕對不希望《VF》這個金漆招牌會一直衰落下去。其實《VF3》的「失敗」有許多因素，筆者極希望在《VF-X》中這些因素不會重現，甚至是有所改善。

論畫面，《VF3》的確是非常震撼，四年前的遊戲，到了今天的標準仍然合格有餘，甚至比PS2和DC更要美麗！筆者相信NAOMI 2要超越MODEL 3並不容易(看看剛公佈了的《VIRTUA STRIKER 3》畫面就知了，驟眼看，它和《2》的畫面真的無太大差別)。但有一點是筆者希望AM2必定要改善的，那就是人物設計和造型了。看看梅小路葵老土的髮型，或者是PAI和SARAH的衣著SENSE(和DOA2差十萬百千里)，還有遊戲內所有白種人的膚色(講真……有點似死屍)，實在要命。《VF-X》千萬不要用回上集的造型，拜託！

其次是遊戲的速度和反應，《VF3》的招式大部份都減慢了，當中最明顯是下P，硬直時間變長也是極大的問題，令許多玩開《VF2》的人極不習慣，因為這個原因離開《VF》的大不乏人。將速度調高絕對是AM2的首要急務！

另外戰術方面，「確定」這個《VF2》極為重視的概念，於《VF3》已不太重要，「確定」的情況減少，即是大部份時間玩者都是在二擇、三擇，因此有人說《VF3》是套猜包剪鎚的遊戲，也不是沒理由的。筆者雖然並不對《VF3》這特色反感(DOA2的二擇變態多了)，但也希望遊戲可以多一點確定技，令知識和技巧優勝的一方能有較大的勝機。



SAKURA KI的足球場

最喜歡的球星~前鋒篇（三）羅拔圖 巴治奧（下）~



上期講到巴治奧和費倫天拿的續約出了問題，加上費倫天拿的領隊不滿巴治奧的踢法，於是在90年巴治奧便離開費天拿，轉會到另一支勁旅祖雲達斯效力。不過這年除了要負責替祖雲達斯爭取好成績之外，還要為90世界盃主舉國意大利穿戰衣。雖然他協助意大利進入四強，卻以十二碼分勝中敗給球皇馬勒當娜的阿根廷。在祖雲達斯的歷程也是不順利，他要過了首季後才回復金童本色，而且亦一直受制於荷蘭三劍俠的AC米蘭。不過他的表現帶來了歐洲和世界足球先生的榮譽，在國家隊中還被視為神一樣的看待。不過在94年美國世界盃一役中，在決賽以十二碼分勝負中，因為他射失十二碼而敗給南美雄獅巴西腳下。

幸好上天仍未放棄巴治奧，取走他的世界盃後，翌年給他首次取得聯賽冠軍，亦是祖雲達斯失落了九年的冠軍，因此對巴治奧和祖雲達斯都很有意義。可惜天不弄人卻被人弄，祖雲達斯的高層漠視巴治奧在球隊的功勞，在沒有通知巴治奧的情況下與國際米蘭達成協議，巴治奧亦因此拒絕加盟國際米蘭，而且更投身另一支勁旅AC米蘭。很可惜AC米蘭的領隊並未能好好利用巴治奧那種歐洲球員沒有的個人技術和創造力，頑固地繼續使用不協調的陣式，令巴治奧的狀態拖低了兩年。最後因為94世界盃的國家隊領隊沙基加盟AC米蘭，而且他亦一直沒有忘記巴治奧射失十二碼的一幕，因此巴治奧亦感到是時候要離開AC米蘭。

雖然巴治奧之後而淪落中型球隊博洛尼亞，意大利國家隊亦因為迪比亞路的纂起而放棄了他。不過巴治奧卻沒有放棄足球，在博洛尼亞的表現和98世界盃的精彩球技，再次證明他在意大利人心目中的地位。雖然98世界盃亦是因為十二碼分勝負而敗給法國，不過巴治奧今次沒有射失十二碼，回到國後更加盟了國際米蘭，與另一個命運不好的天才朗拿度合作攻堅。這亦再一次証明，天才巴治奧是球迷心目中的永遠意大利金童。

由於這一期是最後一次和大家見面，很多謝一直有看在下講有關足球的傻話，有機會的話一定會再次與大家見面。如果有什麼意見的話，可以E-MAIL到sakurakibc@sinaman.com與在下傾談，拜拜。



小璘的快適空間

瘋狂遊戲(四)

上次談到《心跳回憶》是小璘玩得瘋狂的遊戲，今次所寫的仍都是此作，但不過是那套名為《心跳回憶放學後》的遊戲。這遊戲雖然玩法簡單，但仍都讓小璘花了半個暑假去不斷完成「伊集院麗」的結局！

這遊戲其實若說趣味性就真的不是太多，因為玩者只是每隔一個月就選擇女孩及學習科目，然後就進行為期三年與女孩一起於放學後溫習的活動；而在溫習中，女孩會出題目問玩者，雖然答案是以四選一的選擇題回答，但那些問題多與日本有關，而且問題又是用日文，答錯又不會顯示出真確答案，即使於運動會進行比賽的玩法亦是利用選擇題進行，不懂日本常識和日文的人相信只會感到沈悶。而不是太懂日文和常識的小璘，在玩的時候都只是亂撞答案並記住，並在答錯過多答案後Reset再讀出進度玩過，這樣才能取得女孩的Good Ending。

不過，遊戲又不是不斷回答問題那麼沈悶的，這是因為在每個月都會與所選擇的女孩之事件發生，而小璘能夠玩得這麼久就是由於這個原因！(笑)雖然不是每個月都有讓女孩的特別事件發生，可是單是看普通事件都很好看。另外，在遊戲中最方便有玩開《心跳》的玩者，就是可以隨意找想追求的女孩一起，並可以只需利用回答正確答案來提昇好感度，便可肯定的追求到目標女孩，不用擔心到最後才發現被甩那般可憐。而最重要的，是某些女孩在原本的遊戲中不是有太多故事發生，例如館林見晴般，通過這遊戲就能知道更多她的事情。另外玩者在所選擇的角色除了女孩們外，還能選擇玩者的好朋友「早乙女好雄」；(應該也加入「外井」嘛！／笑)初時還以為與好雄一起的結局會與外井般，是「禁斷之戀」的結局，可是完成後才知道這原來是跟他們的友情有關，真有點失望哩！(爆)

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

TEXT BY 帝國華擊團・月組・
打雜 SAKURA KI

我們身為秘密「技巧」，當然要盡心盡力地一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為一

秘密技攻


騎士
港幣500元


重裝兵
港幣300元


步兵
港幣200元


援助隊
港幣100元


老弱殘兵
回家耕田罷！



北斗之拳 ~世紀末救世主傳說
霸者決定戰的新角色

機種：Playstation
提供者：《遊戲組情報組》



經典漫畫《北斗之拳》PS化之後，相信很多FANS們都會對此遊戲也有興趣。在這遊戲當中有一個名為「霸者決定戰」的模式，只要救世主傳說模式中CLEAR了第一章的故事後，便可以選擇主角健次郎來玩這模式。不過原來玩者可以使用不同角色，只要滿足一定的條件後，最多可以集齊14個角色。





姓名	出現條件
レイ	CLEAR第三章レイ之戰
ジャギ	CLEAR第三章ジャギ之戰
アミバ	CLEAR第四章アミバ之戰
ウイグル	CLEAR第四章ウイグル之戰
ラオウ	CLEAR第五章ラオウ之戰
ユダ	CLEAR第五章ユダ之戰
シュウ	CLEAR第六章シュウ之戰
サウザー	CLEAR第六章サウザー之戰
トキ	CLEAR第七章トキ之戰
フドウ	CLEAR第七章フドウ之戰(第二次)
マミヤ	CLEAR最終章マミヤ之戰



SMASH COURT 3
賽車美女打網球

機種：Playstation
提供者：《遊戲組情報組》

SMASH COURT 3這個由NAMCO製作的網球名作，推出以來已經不繼有很多隱藏要素，隱藏角色亦不斷地登場。除了有上期為大家介紹過的MR。DULLER和木人之外，就連《RR V》的人氣虛擬IDOL深水藍小姐，也來到這裡與大家一起打網球。使用方法是要玩者選擇MISSION 10(ミッション10)，並且在總合評價上取得A，這樣便可以選擇漂亮的深水藍姐姐比賽了。



◆ 選擇MISSION 10作賽
◆ 取得A級的總合評價
◆ 可選用《RR V》的深水藍小姐



EXTREME RACING SSX

隱藏指令公開

機種：Playstation 2
提供者：《遊戲組情報組》



如果各下是位心急的人，當玩一些滑雪的遊戲時，會否覺得開始時不能使用所有人物等項目會很麻煩。若果有這種想法的話，這個秘技一定會適合各下。各下只要在OPTION畫面中，按下特定的指令之後，便會有一些特別的效果出現，是個非常便利的一個秘技。

輸入指令	出現的效果
在OPTION畫面中，按著L1、L2、R1、R2不放，然後順序輸入□、△、○、╳、→、↑、←、↓便可	從最開始已經可以選擇所有的賽道、角色、滑雪版和服裝，當輸入了指令之後，在選擇MODE的時候聽到特別的聲音便是成功。
在OPTION畫面中，按著L1、L2、R1、R2不放，然後順序輸入╳、○、△、□、╳、○、△、□便可	比賽時角色會背著滑雪版不用，取而代之利用雙腳來比賽，會在雪地中奔跑和跳躍的樣子十分趣怪。
在OPTION畫面中，按著L1、L2、R1、R2不放，然後順序輸入╳、○、╳、○、○、╳、○便可	通常在比賽前LOADING的畫面中會有一項提示給玩者，如果使用這密技會顯示所有提示，不過順帶一提這個拖慢LOADING的時間。
在OPTION畫面中，按著L1、L2、R1、R2不放，然後順序輸入□、△、╳、○、○、○、○、○便可	使用這個秘技之後，只要玩者選擇那一個角色也好，那角色的能力值也會升到最高。另外，連滑雪版的設計也會比正常的特別。



用POKEMON來玩PANEPON

取得隱藏POKEMON和特別效果

機種：GAME BOY COLOR
提供者：《遊戲組情報組》



取得キレイハナ —— 當玩「VS COM」模式的時候，玩者選擇「NORMAL」或以上的難度後，只要在對戰時間低過25秒，便會出現「ミニスカート」，然後勝利後便會取得キレイハナ。



取得ピチュー —— 當玩「VS COM」模式的時候，玩者選擇「NORMAL」或以上的難度後，只要在對戰時間超過4分鐘，便會出現女性版「だいすきクラブ」，然後勝利後便會取得ピチュー。

方塊停不了 —— 當打開電源之後，看到ピカチュー在笑的時候，順序輸入左、B掣、A掣、上。這樣的話，當方塊發生連鎖和同時消失時，都會停不了的。

增加方塊的速度 —— 當打開電源之後，看到ピカチュウ在笑的時候，順序輸入B掣、A掣、左、左。這樣便可以選擇LV1至LV99方塊的速度。



BEATMANIA GB GOCHA MUSIC 2

各種隱藏要數

機種：GAME BOY COLOR
提供者：《遊戲組情報組》



只要在PASSWORD那裡輸入密碼，便會有一些隱藏的歌曲出現。另外，如果有玩BEATMANIA系列的朋友也會知道，遊戲可以選擇特別的模式來玩，好像消失等等。這個GB版遊戲也不例外，只要在選擇MODE的畫面按著START或SELECT不放，選項便會出現。

隱藏歌曲

隱藏曲名	PASSWORD
Stage 5 Sunny Day Sunday	great
Stage 2 ルパン三世のテーマ'78	amazing
Stage 4 TRUTH	awesome
Stage 4 Get Wild	supreme
Stage 5 田人ガサンタクロース	maximum

隱藏模式

輸入指令	隱藏模式
SELECT +「ノーマル」	stealth
SELECT +「ヒドゥン」	sudden
SELECT +「ランダム」	sudden + random
SELECT +「ヒドゥン+ランダム」	mystery
SELECT + START「ヒドゥン+ランダム」	super mystery



由於悟空已離開了GamePlayers，所以今期的《花果山信箱》會由我小璘當這裡的第一次和最後一次主持。為什麼？因為由下期開始本誌已分為《GPDC》和《GPPS》了嘛！而這個解答各位問題的專欄亦改一改名，叫做「駱克道33號」(詳細請見本專欄末段)。各位如遇到任何有關遊戲上的問題，或想知道其他有關遊戲以外的事，都歡迎各位來信問問啊！

不見了第67期

Dear 悟空哥哥：

小妹有些困難，唔知你能否為我解決到呢？我所儲的GamePlayers，本來由第一期開始全部都有的，但現在卻不見了第六十七期，我去過很多地方搵，但係都搵唔到，就連你們的遊戲誌專賣店也沒有，請問你有否辦法呢？如果可以的話，你可否E-mail給我呢？

祝：貴刊銷路節節上升！

澳門忠實讀者：Cecila Lee

覆Cecila Lee：

為了讓各位想補購的讀者也知道補購方法，小璘就在此回覆你。

首先若利用書信查詢的話，請將所需要補購的書名與期數詳細列明，並附上姓名及聯絡地址等資料，然後寄來本誌的地址「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並於信封面註明「補購」，我們便會寄上所需費用(但當然是會加上郵費)。只要將所需金額存入特定銀行，又或寄上支票到本誌(但一定要注意切勿寄上現金)，當確定收到金額後，就會將書本寄出的了。而利用電話查詢的話，可致電「23802223」找Joe。

小璘代答

有關《TALES》

TO：悟空先生

你好！小弟第一之來信，請多多指教。我以下的問題是關於購回舊GAME的問題。

如果悟空先生知道的話，小弟真是萬分感激兼多謝。

1)請問在哪裡可以購回《Tales of Phantasia》和《Tales of Destiny》？地址在哪裡？大約多少港元？

2)請問哪裡可購回上述兩隻GAME的攻略？

3)我儲了很久的錢，想買PS2，但看來XBOX又不錯，請問我應買哪一部才好呢？

4)請問先生你喜歡這兩隻GAME(即上述(1)的TOP和TOD)？

5)最後我的字值多少分呢？

希望您可以解答我的問題。

祝GamePlayers的成員能順順利利地升職。

小峰上

覆小峰：

1)雖然筆者並不清楚在哪裡有售，但這兩隻遊戲都是著名作品，相信找到的機會都不難；不過至於要多少錢則很難答你。

2)本誌刊載《Tales of Phantasia》的攻略為第91至94期，《Tales of Destiny》的攻略為第65至67期。補郵方法可參照Cecila Lee的回覆。

3)PS2現在已推出了，雖然當中不是有太多遊戲，然而仍不乏好玩的作品；但XBOX到現在只是製作中，雖然當中也有日本廠商加入，可是相信當中的遊戲都是以美版為主。各部機都有其好處，小峰想現在就買PS2回家玩，還是待遲些才買XBOX，就要自己作出決定了。

4)小璘都十分喜歡《TOP》和《TOD》這兩隻遊戲。

5)你的字都算是公整，值70分啦！

小璘代答

《Pocket Player》意見

悟空：

你好，這來信想說一下關於貴刊於136期創辦《Pocket Player》這本精品小冊小的一些看法，我認為這樣才是「有鋼用在刀刃上」，記的第一次認識貴刊(96期)就把我吸引住了，《口袋女的戰爭》一個專門為掌機迷開辦的小欄目，自從那以後買貴刊到今天，發現這一期的《掌上誌》辦的十分好，有新遊戲的介紹，最新的遊戲攻略，這些都是其它同類刊物沒有的，以後的掌機大戰一定會很精彩，下面的本人的幾個問題：

1.可以介紹一下掌機如WSC和GBA的一些硬件與周邊？

2.可否把掌機秘密的新聞和秘技也放在其中？

3.可否再讓它厚一些，封面變成銅版紙？

4.《POCKET PLAYER》多會兒登WS版《機器人大戰2第2部：宇宙淚震篇》的攻略？

最後祝《POCKET PLAYER》能長期辦下去，有勞各位編輯：小璘、咸旦仔、隨風、痴心等幾位了。

以後我會看《POCKET PLAYER》的發展再給各位去信的。

掌機仔 曉勇

覆曉勇：

首先很多你的意見。雖然《POCKET PLAYER》於短期內也不會推出，但有關你的寶貴建議，我們會於《GPPS》的手提機版內作為參考的。

小璘代答

唔該…唔該…唔該

Dear大聖爺：

唔該你可否幫我搵一些N64的金手指呢？我搵了好耐都搵唔到呀！唔該！！！(1)撒爾達傳說~時之笛(2)撒爾達傳說~祖拉之面具~(3)超級機械人大戰64。唔該你搵到請寄給我吧，唔該晒。此外，還有太空戰士六的攻略我是找不到的，如果你能替我找到，我真是感激萬分呢！唔該…唔該…唔該晒！

我可否多問一個問題呢？我相信聖爺哥一定唔會介意的——我知道N64的遊戲帶有些是內置save的，請問它是否用電池來save的呢？如果係的話，那我應多久更換一次電池呢？還有，如果我把save存在N64的save咭中，我能否查到那些save呢？希望你能解決我的疑難，唔該…唔該…唔該晒呀！！！

祝：貴刊銷路節節上升

師弟沙僧上

覆師弟沙僧：

對不起！由於本誌並不鼓吹使用金手指，因此暫未能在此刊登你所需要的遊戲金手指。但如果你真的想要的話，可上網踫踫運氣的。

至於有關《太空戰士六》的問題，本誌曾經做過此作的攻略，至於刊登期數為第97期。

沒錯，N64的內置Save遊戲帶是用電池來save的。若以正常的情況來進行遊戲的話，這些電池大約有4年壽命。至於查閱Save咭內的儲存進度是可以的，詳細情況則有待調查。

小璘代答

「Wonder」問題

Dear 悟空先生！

本人今次來信是要向閣下請教以下問題！請指點！

1)請問Wonder wave在香港有售嗎？在哪裡？以及能否對應香港的手機上網？

2)請問能對應Wonder Swan的CASIO手錶是甚麼型號？在香港有售嗎？約幾蚊(日、港元)？

3)如用Wonder Swan的Color機來進行現時的黑白軟件，會得到甚麼效果(畫面方面)？

4)為何貴刊的《機戰Compact 2(第1部)》(WS)的攻略會突然腰斬？會繼續嗎？

5)在2000年3月16號在NEO．GEO POCKET曾推出《仙魔大戰2000》。請問哪裡有售？

6)請問《CAPCOM VS SNK》(A.D.)如何使用殺意隆？以及其他隱藏人物？

多謝閣下指教！

柳澤敦上

覆柳澤敦：

1)「Wonder wave」是連同WS遊戲《SD Gundam Ggeneration Gather Beat》一同發售的；個別發售也是有，不過筆者就不太清楚哪裡有售。另外，它是用來連接PlayStation和Wonder Gate作傳送資料，並非不能用此來上網的。

2)對不起，不明白你的問題。

3)如果在畫面方面，應該與黑白機沒有多大分別，畫面仍都是黑白。

4)由於配合本誌於136和137期所推出的《POCKET PLAYER》，所以《機戰Compact 2(第1部)》未能繼續刊登攻略；相信繼續攻略的機會應該很微了。

5)這問題筆者很難回答你，相信要你自己親自往有售遊戲的店舖找找了。

6)《CAPCOM VS SNK》街機版的殺意隆及其他隱藏人物是沒有特定指令讓他們出現的。要使用的方法就只有將擁有這些隱藏人物之VMS插在街機上使用，又或是以取得特定分數、勝利次數等讓他們自動出現。(IKI代答)

小璘代答

可否賣給我？

TO：悟空先生

您好！我是第三次寄信來，希望不會石沈大海，希望您可以解答我的問題，萬分感謝！

1.PS2新版8MB記憶卡(隨機附送的)可否SAVE到1.00版的PS2 DVD PLAYER？

2.您可否賣一張PS2 1.00版的DVD PLAYER給我？(如有的話)

3.您可知哪裡有得賣PS2舊版記憶卡和舊版DVD PLAYER？

4.而家PS2主機新版8MB記憶卡(隨機附送的)SAVE了1.00版的DVD PLAYER可否看全區碼DVD？

5.您有沒有PS的牧場物語的攻略本。(如有)可否賣一份給我？

6.我的字值多少分？

？？

覆？？

1.可以。

2.對不起，我們沒有這樣的服務的。

3.市面上應該再沒有PS2舊版記憶卡和舊版DVD PLAYER售賣了。

4.不可以。

5.本誌並沒有造過牧場物語之攻略。

6.你的字值75分。

小璘代答

哪個螢幕最好看？

悟空小朋友：

您好！叫你(小朋友)是說笑請勿見怪！以下問題請回答謝謝！

1.請問在香港那裡有最多(手版土色公仔)買？如果是灣仔188商場、信和中心、銅羅灣中心可以不必提因為小弟以看過。

2.請問舊版(H2棒球動畫VCD)在那裡有得買？多少錢？(注意舊版是指每一隻VCD分散後合起來可以組合成一幅圖畫的)二手也不介意，如果悟空小朋友知道朋友有，而又想可以寄信給我或刊登出來，現時市面上一套過的小弟不打算買。

3.請問在那裡有得買「DIABLO」日文版之加強版這隻GAME，多少錢？要訂購也可。

4.請問那隻版子的(電腦螢幕)對應(XRGB-2)最好？多少錢？因為小弟買了一部電腦螢幕及XRGP-2、RGB線接駁後效果不好有很多鋸齒紋，而且在一些字體和人物上還有很多一點點摸糊小點圍著外邊，請問可否用上60HZ打機，本人只用上50HZ，在PS字畫面上會上下跳動，但進入畫面後卻沒事有否解決以上的方法？

5.請問現時有否出過用來玩遊戲時可保護CD免弄花，打機時又可同時在CD上，不用除掉的？

6.請問現時買PS2有什麼裝備，出來畫面效果最好的周邊產品。PS2有否出過可以即時印出打機畫面上的影印機，彩色最好。因為小弟每次看到十分美麗的CG畫面時都十分想得到。

7.請問現時想補購(遊戲誌創刊號及由1-70期內的期數)可以在那裡有的補購，有無電話號碼？

8.請問在那裡有最多PS舊GAME買？由97年－2000年內？

以上問題可否寄信給我以上內容有我地址，如果不可以請刊登在最新一期遊戲誌內謝謝！祝貴刊銷量全港No.1。

忠實的支持者飛龍啟

覆忠實的支持者飛龍：

1.相信在你能旺角新中旅社內找到想要的東西了。

2.對不起，筆者也不太清楚。

3.如果你是說《DIABLO》第一集日文版的話，筆者相信在香港很難找到。你或者可以向一些專門替人訂購日本商品的店舖(如東X速遞、字X船)詢問。(時雨代答)

4.理論上市面上絕大部份PC MONITOR都能夠對應XRGB，你所說的現象應該是因為RGB顯示太過清楚所引致，與MONITOR的相性無關。XRGB的畫面更新頻率應該是定死的，無須改變。(時雨代答)

5.據知現時是有供電腦的CD-ROM用的免刮花及能讀取資料的貼紙，但至於能否使用於遊戲CD上則不知道。

6.SONY並沒有推出過能列印遊戲畫面的列印機，但在市面上就有能拍下電視畫面的列印機，只要將輸出畫面的AV線駁進其中便可；另外，你亦可以利用電腦的Capture咭將遊戲畫面儲存在電腦中。

7.補郵方法可參照Cecila Lee的回覆。

8.這問題筆者實難回答，但售賣遊戲的熱門地區，如深水土步、旺角和銅鑼灣等，相信都能找到你想要的了。

小璘代答

大家若有任何問題，就算與遊戲無關也沒所謂，也可寄信來《GPPS》和《GPDC》的新專欄「駱克道33號」，我們定當竭盡所能為大家解答一切疑難。來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「駱克道33號《GPPS》或《GPDC》」，又或者大家可E-MAIL到我們的電郵，地址是「gpm_e@gameplayers.com.hk」。

サンライズ英雄譚R (えいゆうたん)

TEXT BY SAKURA KI

PS

生產商：	SUNRISE INTERACTIVE
售價：	7800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	141KB
發售日：	發售中
RPG/對應DUAL SHOCK 2	

雲海中的英雄们



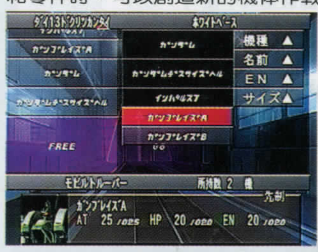
SUNRISE擁有很多大受歡迎的動畫版權，例如《新機動戰紀GUNDAM W》、《戰士聖聖霸》和《新世紀GPX》等等。因此推出的遊戲很多時也與動畫有關，這個《SUNRISE英雄譚R》更集合了23套十分受歡迎的動畫人物在內，十分熱鬧的遊戲。



遊戲系統詳解

編成部份

遊戲除了RPG對話部份之外，還會有編成和戰鬥部份。首先講解一下遊戲的編成部份，大家不要輕視編成部份，它是為了令玩者在戰鬥得到最好優勢而造的。如果不理或編成不當的話，後果輕的話會陷入苦戰，重的話會被全滅而GAME OVER。部隊編成會分為「機体編成」和「裝備編成」，要視乎戰艦的大小，也要看機体和裝備的SIZE。例如一艘戰艦有15個單位(機体分為A：1、B：3和C：5個單位)，即是這艘艦可編成7個A、1個B和1個C的機体。另外，裝備的編成亦是一樣，要視乎戰鬥的需要去編成，裝備可以在SHOP(ショップ)之內購買。玩者可以編成不同組合，然後SAVE起來，選擇組合時會更方便。最後要提的是當得到可改造的機体和零件時，可以創造新的機体作戰。





戰鬥系統



遊戲的戰鬥系統是獨有的，並不像《超級機械人大戰》等的戰鬥。戰鬥中一個TURN也會分為攻擊和迎擊兩部份，敵我雙方輪流交替進行，要把對手的戰艦或要塞的HP減為0便勝了該局。每一個TURN也會回復母艦的EN，如果母艦的EN不足的話，便不能進行任何的行動。玩者每次最多可以出動三部機体，機体每次行動也會用盡所有的EN，之後要折返母艦或使用道具回復EN。另外，如果機体在戰鬥中被扣掉所有HP的話，便會強制返到母艦之內修理，但修理時間要視乎受損程度。



攻擊的指令





出擊/蓄艦 —— 玩者選擇「出擊」的機体，機体所需要的EN會從母艦本身的EN中扣除。如果選用已經出擊了的機体，可以利用「蓄艦」來回復EN，然後再選擇出擊，當然亦會扣掉機体所需EN。最多同時出擊三部機體。

攻擊 —— 玩者選擇機体參與「攻擊」行動，不過如果機體EN不足的話便不能行動。相反如果機体的EN得到足夠提升，便可以發出「特殊攻擊」，除了攻擊力加強了之外，機体的屬性也有改變的可能，要視乎機体的分別。

艦砲攻擊 —— 這指令會分為「對艦攻擊」和「護援攻擊」，兩者亦會消耗母艦的EN。另外，對艦攻擊會直接攻擊敵艦，有可能會傷害自己的機体。護援攻擊只會攻擊敵迎擊部隊。

戰鬥裝備使用 —— 當母艦和機体的EN不足，或者想加機体EN和特殊效果，又或者想向敵人發射飛彈等，都可以從這指令中實行。當然玩者要在編成部份裝載後才可使用，還要留意使用不同裝備也要損耗一定的EN。

攻擊フェイズ終了 —— 玩者實行了所有的指令後，最後選這個便會結束攻擊部份。這時出擊的機体會與敵軍迎擊的機体會根據屬性自動戰鬥，結束後便會進入迎擊部份。

迎擊的指令



出擊/蓄艦 —— 這與攻擊部份不同，玩者目的是阻止敵人向母艦攻擊。玩者要留意敵機体的屬性和能力，要盡量阻止攻擊能力高的機体向自己母艦攻擊，小心選擇出擊的機体。「出擊」和「蓄艦」的法則與戰鬥部份相同。

迎擊 —— 向機体發出迎擊的指令，但要配合屬性才可。如果敵人的屬性是飛行的話，但機体又沒有對空屬性，那麼便不能作出迎擊行動。因此玩者在出擊機體的時候，要好好地考慮敵人攻擊機体的屬性。

艦砲攻擊 —— 在這裡變成只可以攻擊敵人的機体，不能向對方的母艦作出攻擊，當然仍然會消耗EN。

戰鬥裝備使用 —— 這與戰鬥部份一樣。

迎擊フェイズ終了 —— 這與戰鬥部份差不多，只是由迎擊變為攻擊

機体基本屬性

屬性	效果解說
飛行	擁有飛行屬性的機体，只有飛行和對空這兩種屬性的機体才可以迎擊。優點是可以無視沒有對空的機体，但缺點是在對空面前比較弱。
先制	本來攻擊和迎擊的機体會同時行動，但如果擁有先制屬性而對手亦沒有先制的話，那麼便可以向對手攻擊，如果對手HP變成0便會回艦。不過如未能令對手回艦，對手便會立即還擊。
對空	擁有這屬性的機体，可以迎擊飛行的機体，而且受損程度亦會增加，是飛行機体的天敵。
突破	這屬性在攻擊時才會有用，當機体把迎擊的對手打倒後，還可以再向敵方的母艦攻擊，當然要機体還有HP的情況下才可以進行。這屬性在迎擊時沒有半點幫助。
近接	這個與其他的屬性不同，特別之處是可以強制解除敵人的所有屬性。例如敵人有先制的屬性，玩者只要用有近接屬性的機体迎擊，敵人的先制便沒有效，這樣便變成同時攻擊。如能配會其他的屬性，會令機体變得厲害。

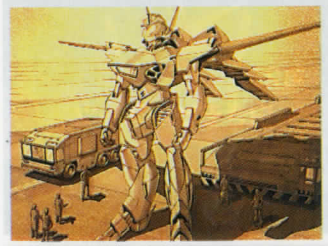
第一話 ~古拉迪亞之希望~



在一個被雲海覆蓋著的惑星之中，大陸與大陸之間也被濃濃的雲海所隔，每個大陸也有自己的文化和科技。有天其中一個大陸突然發出一條光柱，所有的事情亦由這天開始，真正的元凶亦由始誕生。

這惑星的雲海，是絕對不會有生命、物質和其他東西的空間，人類亦只可以生存在那些大陸之上。有一個大陸名叫古拉迪亞(クラウディア)，經過一場戰亂之後，現在正過著和平的日子。這裡所有的人有一個夢想，希望從古拉迪亞這裡越過廣大的雲海。因此不斷地進行各種的飛行試驗，可惜仍然是不繼地失敗。最終，古拉迪亞的開發了一艘名叫亞斯坦迪(アスタンテ)的飛船，能夠長時間停留在雲海之上，是古拉迪亞人們的希望，越過雲海看到更廣闊的世界。





主角被妹妹理惠(リエ)吵醒，因為今天正是雲海調查隊作出發準備的日子，所以她便叫醒主角早些回去工作崗位。雖然這次未知能否平安回來，不過主角卻沒有半點的緊張感。理惠要先回研究所作聯絡，她吩咐主角到空港集合之後便離開。理惠是為了研究生態而參加這次的調查隊工作，主角則是MT的新型FT TYPE 伊巴魯斯7(インパルス7)的機師。主角雖然並不是很在意調查隊的真正目的，但卻很在意於被委任前幾天，在雲海那方向看到的光柱，直覺告訴他將會被捲進一些事情之中。



機体和機師的特殊能力

如果玩者想作戰順利的話，一定要清楚了解機体和機師的能力。好像機体的能力值基本分為AT(攻擊力)、HP(生命值)和EN(能量)，除此之外還有附加能力，例如AT+10等等。至於機師亦有不同能力值和屬性，如果特定的機師配合一些特定的機体時，便會產生一些特殊能力。例如阿賓配高達，玩者便可以在戰鬥時看到「消費 EN+10 = +近飛 -對 AT+15」，這解釋是只要消費EN額外增加10給高達，那麼高達便可以使用特殊攻擊。高達的屬性會增加「近接」和「飛行」，同時亦會無視「對空」，攻擊力也會增加15。玩者只要在編成部份的情報，便可以知道機師和機体的資料，對戰鬥十分有用。





主角在自己的家中「アカツキ邸」，找到了他接受FT訓練的相片，相信是妹妹理惠留下來的。主角在到達空港之前，先到古拉迪多城的「郊外」觀看一下，結果遇上了妹妹理惠。原來她很擔心這次調查隊的任務，於是想離開這城之前多看一眼。來到「空港」後，主角忘了自己要乘那船的名字。「是雲海調查船亞斯坦迪，少尉，在戰場中情報不足會自招死亡，竟連自己的船名也忘了。」突然從背後傳來責備的聲音，原來是主角的父親京(キョウ)。他用一些軍人的語氣教訓主角後，便吩咐主角出發前先到船倉(デッキ)檢查伊巴魯斯7和進行會議。

主角上到亞斯坦迪的內部，看到伊巴魯斯7的時候，同時亦遇上父親的舊拍擋朗多(ロンド)，他是開發新動力「古拉多系統(クラウドシステム)」的科學家，亦即是這艘亞斯坦迪所採用的動力系統。他吩咐主角在出發之前，到指揮室進行準備會議。

選擇「出港」後鏡頭便來到指揮室，船長京便叫理惠解釋雲海調查計劃的內容。理惠首先給大家看的映像，正是浮在雲海之上的古拉迪亞大陸。由於雲海之上燃燒物質時產生一些能量——古拉多蒸氣，因此驅散了雲海而可以看得很清楚。理惠再顯示另一張映像，是這惑星內大陸的分佈圖，深色的地方表示古拉多蒸氣濃烈的地區。除了古拉迪亞之外，還有CNT01至CNT06共六個大陸存在。調查隊的最初目的地，是位於古拉迪亞東北面的CNT01大陸，當然最終目的是要調查所有的大陸。理惠解釋過調查計劃之後，船長亦說明跟著要進行的訓練。首先，亞斯坦迪要移動到古拉迪亞東面的迪安鎮(デオンタウン)港口，作為7日後亞斯坦迪的啟航測試。當



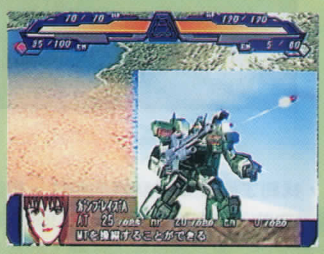


船長叫眾人不要抱對遊玩的心態進行訓練時，眼光卻落在主角的身上，令到主角有著被指名道姓的感覺。

會議結束後，朗多在走廊上和船長談論有關古拉多系統的問題，他現在仍然對這動力系統存有一些隱憂，不過京對於他所造出來的船是絕對有信心。另一方面，在指揮室中理惠正在詢問主角關於駕駛亞斯坦迪的問題，原來理惠將會負責亞斯坦迪的掌舵工作。主角聽到連汽車也駕駛得不好的妹妹，卻要掌舵亞斯坦迪，於是便嚷著要下船。不過最後卻被理惠閉上所有的通道，並且正式起動亞斯坦迪，主角只好無奈地留在船上。

VS迪魯・基路爾(テール・キヌイ)

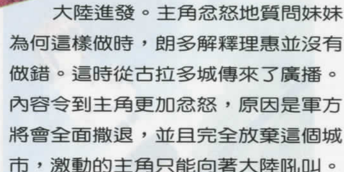
這模擬戰可以說是讓玩者如何去學懂戰鬥，玩者的對手是古拉迪亞的戰艦羅魯斯達(ノルスタン)，它不但只有一半的HP，而且可以出戰的機體也只有兩部，因此玩者會很輕鬆地打倒它。敵方有一部飛行的伊巴魯斯9(インパルス9)和玩者也有的地上機體根比利斯A(ガンブレイズA)。玩者只要按著之前的戰鬥指示做，相信不會有什麼問題。

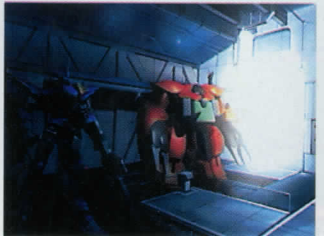



敵艦：ノルスタン HP 70 EN 100

敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
インパルス9	30	20	15	飛行/突破
ガンブレイズA	25	20	20	先制

模擬戰結束了後，亞斯坦迪便按照原定的航線進行。突然理惠在雷達上發現有一個不明飛行物體飛向這裡來，而且質量和一般的MT那樣大。由於物體是從雲海之外飛過來，並且沒有停下來的意思於是主角便乘伊巴魯斯7出外截停它。捕獲那不明MT之後，朗多察覺內裡有生命的反應。原來神秘機體入面有位少女，不過她早已昏迷著。當主角驚訝雲海之外有人的時候，那少女醒過來，但她好像失憶似的，而且又立即昏倒過去。主角也不理父親的阻止，叫理惠送她到醫療室。亞斯坦迪進入了汀奧鎮(デオンタウン)的港

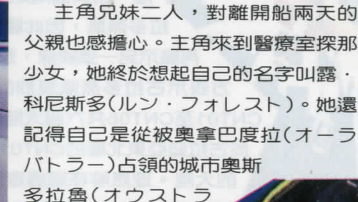





口後，主角的父親要求把那少女和神秘MT交給軍部。雖然主角強烈表示不滿，不過他父親亦沒有辦法，只好一個人去了軍部。



主角兄妹二人，對離開船兩天的父親也感擔心。主角來到醫療室探那少女，她終於想起自己的名字叫露・科尼斯多(ルン・フォレスト)。她還記得自己是從被奧拿巴度拉(オーラバトラー)占領的城市奧斯多拉魯(オウストラル)逃走出來，她還告訴主角




有關神秘的MT名叫多拉姆羅，不過她記不起其他的事。這時從雲海的方向飛來了數架多拉姆羅，並且向古拉多城攻擊，防禦中的GT部隊看來有點招架不住。這時亞斯坦迪亦收到襲擊的消息，為了要向沒有對空力的GT部隊作支援，朗多便叫眾人向古拉多城出發。當亞斯坦迪離開港口之後，便發現了從雲海而來的艦隊，並且向亞斯坦迪進攻過來。

VS 班・巴理古斯(バーン・バニングス)

這一戰才算是正式戰鬥，對手是使用奧拿力的班，雖然他的母艦保露 比嘉(ブル ベガー)的HP比較高，不過幸好它搭載的機體多拉姆羅(ドラムロ)的數量少，只要在最初取得主動的話，很快便沒有足夠的機體迎擊玩者。由於敵人的機體都是飛行的，因此玩者要用同樣飛行的インパルス7和有對空能力的ガンブレイズB來迎擊，當玩者進攻時也可以使用ガンブレイズA。另外，當敵主將班・巴理古斯攻擊過來時，最好利用主角來迎擊他。




敵艦：ブル ベガー HP 110 EN 80

敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
ドラムロ×3	15	5	10	飛行

主角們把那艘敵艦擊倒後，亞斯坦迪收到了主角父親京的通訊。他說整個古拉多城也被敵人包圍，於是他命令主角們立即逃離這個大陸。主角並不接受這個事實，並堅決要與敵人戰鬥。這時候掌舵的理惠發出了命令，要亞斯坦迪全速離開這大陸，向CNT01大陸進發。主角忿怒地質問妹妹為何這樣做時，朗多解釋理惠並沒有做錯。這時從古拉多城傳來了廣播。內容令到主角更加忿怒，原因是軍方將會全面撤退，並且完全放棄這個城市，激動的主角只能向著大陸吼叫。





第二話 ~白色的機動戰士~

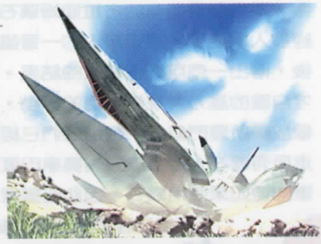
鏡頭出現了露的夢境，在她小時候和父母的對話中，已經知道她從少已經肩負保衛他人的苦悶人生。這時露亦從夢中醒來，剛巧主角亦前來看她。自從亞斯坦迪從古拉迪亞大陸逃出來後，已經渡過了不知多少日。雖然其他人對於來歷不明的露有介心，不過經過主角的遊說下，眾人亦同意任由露在船內自由活動。她在走廊和控制室遇上朗多和理惠之後，在格納庫中找到了主角。主角對於長時間仍未到新的大陸，開始為亞斯坦迪的耐力擔心。身為開發者的朗多教授，更加對於亞斯坦迪的界限很清楚。





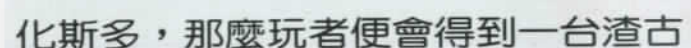
當眾人都再始放棄時，理惠從雷達中看到了新大陸的蹤影。

正當理惠在山脈中找降落的地方時，突然被一艘謎之艦隻攻擊，亞斯坦迪被迫降落在山脈旁邊，而且眾人亦沒有大礙。攻擊亞斯坦迪的是自護軍的戰艦，看到從雲海前來的亞斯坦迪便發出攻擊，不過看來很擔心主角們是奧拿巴度拉有關。這時在這空域中還有一艘像木馬的白色戰艦出現，艦長布拉度也看到主角們從雲海前來。於是便決定首先把自護軍艦隻擊退，然後再向亞斯坦迪進行調查。這時兩軍會合演一場戰事，最主要目的亦是示範如果使用補給物資和機體使用必殺技。玩者會看到阿寶的高達如何一招收拾敵艦，再加上迪奧的死神高達偷襲成功，自護軍唯有乖乖地撤退。





白色基地號擊退自護軍後，前來調查亞斯坦迪。從布拉度等人口中得知，這裡除了剛剛進行戰鬥的兩軍外，還有曾經襲擊過主角們的奧拿巴度拉軍，有很多地區都被他們進行無差別攻擊。至於之前的自護軍，已經和他們的連邦軍戰了半年有多，因此他們才會稱奧拿巴度拉軍為第三勢力。阿寶他們現正在等待連邦的再編成指令，因此暫時以搜集自護和第三勢的獨立部隊運作著。因為主角們和阿寶他們也有共同的敵人奧拿巴度拉軍，所以他便遊說主角們協力。這時會出現一個選項「不要說笑」(田談じゃない)或「…明白了」(…わかった)，不過無論選那個也不會影響遊戲發展。在主角互相介紹的其間，希羅(ヒイロ)和狄奧(デュオ)的情況與主角們差不多，他們正在搜索奧拿巴度拉軍的根據地，這樣他們便與阿寶他們協力。



經過回收亞斯坦迪的工作後，布拉度艦長亦開始分配各人的工作。這時馬茜(セイラ)收到羅亞(ノア)市的入港准許後，白色基地號便進入內停泊。布拉度在走廊上遇上朗多教授時，他向朗多說明希望能把古拉多系統的動力技術，轉換到白色基地號之上，因為這艘艦的主要目的是和奧拿巴度拉軍對抗，所以有需要擁有能越過雲海的動力。不過要進行這個換成工程，也要到有很高技術人員的查普洛(ジャブロー)連邦軍基地。他們準備好一切之後，便一起離開羅亞港。不過當離開羅亞港之後，白色基地號便立即遇上攻擊。敵人正是自護的一名猛將，有紅彗星之稱的馬莎。





VS馬莎(シャア)

在這一場戰鬥之中，敵機體除了馬莎專用的紅色渣古(ザク)外，所有的渣古也沒有對空能力。玩者只要利用這個優點，利用阿寶的高達(ガンダム)和死神高達(ガンダムデスサイズヘル)等迎擊馬莎的專用紅渣古(ザクC)，接著利用不能被迎擊的インパルス7攻擊。



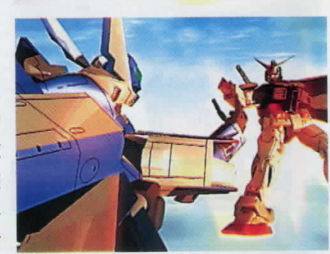


敵艦：ファルメル HP 140 EN 50

敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
ザク(C)	45	20	40	先制/對空/突破 攻擊母艦的時候，攻擊艦隻時連搭載的機体也同時破壞
ザクII×3	20	20	10	

在這場雲海之戰中，自護軍有一架渣古與高達一同跌進雲海，那架渣古沒法抵受雲海大氣的磨擦而快要爆炸，幸好阿寶的高達被主角的伊巴魯斯7救了，而馬莎等人亦在這時候撤退。布拉度艦長問過眾人安危後，希羅忽然提議到這個迪拉(テラ)大陸的中央位置比魯化斯多(ベルファスト)，這時希拉度交給理惠去決定。這時候會出現一個分支點，如果玩者按照希羅的說話到比魯化斯多，那麼玩者便會得到一台渣古II，之後亦會與拉巴·拉魯(ランバ・ラル)戰鬥。如果玩者選擇去查普洛的話，那在第二次對馬莎之後，便可以取得一台吉姆(ジム)。無論玩者選擇那一個地方，這也會影響遊戲後半的發展。

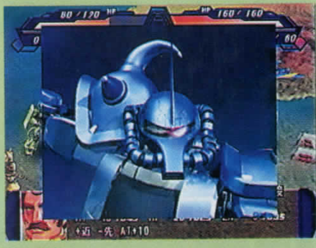




VS 拉巴·拉魯(ランバ·ラル)

按照希羅的指示，向著大陸中央附近的比魯化斯多進發，將會出現自護的艦隻拉巴，如果選擇去查普洛是不會遇上這場戰鬥的。這艘艦中的所有機体，並沒有一架有對空的屬性，因此玩者要好好利用一點，利用飛行的主角機作攻擊重點。至於迎擊方面要留意敵方拉巴的老虎(グフ)HP和攻擊力較高，應該利用死神高達迎擊。





敵艦：ザンジバル HP 120 EN 60

敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
グフ	45	25	30	AT+10
ザクII×2	20	20	10	
ザクII(サバク)	25	20	15	

白色基地號經過改裝之後，把古拉多系統成為艦的動力。這時布拉度請朗多教授向眾人解釋。雖然這個系統的開發目的是橫渡雲海，不過由於在雲海中並不穩定，因此現在首先要得到



古拉迪姆(クラウディウム)礦石，這麼才可和奧拿巴度拉軍一樣能自由穿梭雲海。接著布拉度再講解跟著下來的作戰計畫，在這個大陸中連接連邦軍的迪拉和自護大陸的地方，是一處叫所羅門(ソロモン)的地方，雖然這裡也是自護的最大要塞，但是這裡的內部擁有古拉迪姆礦石，因此眾人便向所羅門出發，但出發前記得在這SHOP購買飛彈。不過，如果玩者在之前選擇去查普洛的話，要先到大陸的北方利亞(リア)作武裝強化

VS 馬莎(第二次)

如果之前選擇了去查普洛的話，便會出現這一場戰鬥。馬莎的戰艦和機体都會改變，但仍會有馬莎專用紅色渣古。同樣地與上次對疊時一樣，只有紅色渣古才會有對空屬性，基本作戰方法與上次的一樣，盡量利用主角機飛行的特性作攻擊。要留意敵人戰艦的EN高了，因此派出的機体經常有3架，因此要利用在渣普洛中買來的空對地飛彈攻勢敵人。





敵艦：ザンジバルHP 120 EN 60

敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
ザク(C)	45	20	40	先制/對空/突破，攻擊艦隻時連搭載的機体也同時破壞
ザクII(サバク)×3	25	20	15	

VS多滋魯・撒比(ドズル・ザビ)

當白色基地號進入所羅門的領空後，這場戰鬥便會正式開始。這一戰會明顯比之前的困難，敵要塞的EN都比較多，機体方面也比較強，一定要留意那魔霸，因除了攻擊力較強之外，機体的HP亦比較高。玩者可以利用空對空的飛彈把它的HP減少，然後再派自軍的機体把它擊倒。另外，還要留意一架專用老虎，因為他有接近屬性，因此盡量利用空對地飛彈把它擊倒便算，不要和它正面交鋒。





敵要塞：ソロモン HP 120 EN 100

敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
ビグザム	35	40	60	對空/飛行/EN+30，特殊攻擊時接近/對空/先制/飛行/AT+25
グフ(R)	40	25	25	接近，攻擊艦隻時連搭載的機体也同時破壞
ドム	30	35	25	
ザクII×2	20	20	10	



雖然所羅門是自護最大的要塞，不過反抗沒有想像那麼大。這時看到一些自護的艦隊在附近出現，但卻沒有參與防禦所羅門的工作，其中包括基力(ギレン)的戰艦，他把所有艦隊歸納自己的指揮下便全速撤退。由於現在最重要是取得古拉迪姆礦石，因此布拉度請理惠降落到所羅門。主角們等人駕駛小型機械人到要塞內搜索，不過發現所有的古拉迪姆礦石已經被人取走了。經過眾人的一番議論後，得出一個可能性較大的結果。剛才自護的基力大規模撤退的行動，很像放棄所羅門似的，相信他們已經取走所有礦石。但由於只有奧拿巴度拉軍知道如果使用礦石，因此自護很有可能已經和第三勢力結盟。根據以上得出來的結論，最佳的方法就是向自護軍作追擊。

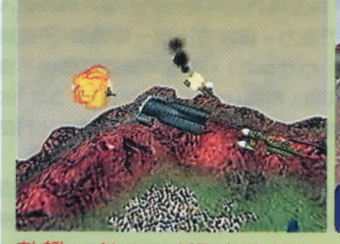


當白色基地號進入基力的戰力範圍後，基力立即與四艘戰艦排成一個戰陣，正準備把白色基地號消滅。突然基力的戰艦上發現被敵人入侵的警號，原來是多洛華(トロワ)駕駛重裝高達入侵，他發動超強火力攻擊，一瞬間便把四艘戰艦擊沈。雖然基力驚訝敵方一機便消滅四艘戰艦，但仍冷靜地派出機動戰士向白色基地號攻擊。



VS基力・撒比(ギレン・ザビ)

玩者在這一場的戰鬥中面對較大型的戰艦多羅斯(ドロス)，HP和EN也比較大，原本看來是個很難對付的敵人。不過幸好每回合回復EN也只有40，再加上搭載的機体所需要的EN也比較高，所以玩者並不用太過擔心。最值得玩者留意的是馬莎所駕駛的紅毒士，它的攻擊力非常之高，如果主角機被它打中的話，花費收理的時間也會很久，請盡量利用高達和死神高達迎擊它。另外敵方的強人也不是弱者，它的接近屬性會令玩者的先制屬性無效。





敵艦：ドロス HP 140 EN 80

敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
ゲルググ(C)	40	40	55	先制/對空/突破 攻擊母艦的時候，攻擊艦隻時連搭載的機体也同時破壞
ギャン	30	40	35	接近/HP+5
ゲルググ	40	30	30	對空
ドム×2	30	35	25	



擊倒了基力的戰艦之後，原來奧拿巴度拉軍的運輸船在附近，看到基力被擊沈之後便撤退。經過眾人的一番搜索之後，只有在自護的運輸船上找到少量的古拉多姆礦石，其餘的相信早已交到





奧拿巴度拉軍的手上。由於只有這少量的礦石，並不能用來開發新的動力系統。正當眾人商議接下來應該怎樣行動時，主角便提出去追敵人的運輸船，或者到其他的大陸找古拉多姆礦石。利用那些少量的礦石，足夠去到最近的大陸，於是就這樣決定了下一步的行動。

經過了一輪的戰鬥下，自護軍最大的要塞所羅門已經被連邦軍佔領，亦因如此連邦和自護之戰變得沈靜。但是這只是一時間的沈靜，誰人也可



以看得出來。連邦軍在所羅門開始新的行動，對外宣佈要澈底對抗自護軍總帥基力．撒比。同時各地的士兵亦紛紛響應起來，這亦為迪拉大陸的和平踏出一步。另一方面，白色基地號利用得到的少量古拉多姆礦石，成功改裝了艦隻的動力系統，並且秘密地離開迪拉大陸，向著新的大陸進發，目的是為了阻止大陸與大陸之間發生戰爭。GP

裝備的介紹

名稱	消耗EN	效果
ENタンク	0	母艦儲存EN+10
母艦EN增幅器LV1	5	母艦給補EN+20
母艦EN增幅器LV2	10	母艦給補EN+35
機体ENパックLV1	5	機体補給EN+10
機体ENパックLV2	10	機体補給EN+10
攻擊システム LV1	5	機体AT+10
攻擊システム LV2	10	機体AT+20
防禦システム LV1	10	機体HP+10
防禦システム LV2	20	機体HP+20
空對空ミサイル	10	攻擊飛行屬性機体損耗HP30
空對 對空ミサイル	10	攻擊對空屬性機体損耗HP30
空對地ミサイル	10	攻擊沒有飛行屬性機体損耗HP30
砲擊	10	攻擊所有飛行屬性機体損耗HP15
爆擊	10	攻擊所有沒有飛行屬性機体損耗HP15

第1話至第3話 故事流程

1. 第一話 古拉迪亞之希望
2. 古拉多城
3. 古拉多迪亞大陸上空 BOSS
4. 古拉多城
5. 迪安鎮
6. 第二話 白色的機動戰士
7. 羅亞
8. 比魯科斯多（在羅亞選信じられない）
9. 利亞（在羅亞選…わかった）
10。所羅門 BOSS
11。第三話 RED SHOULDER
12。烏多
13。基魯嘉美斯
14。烏多
15。沙沙
16。烏多
17。奧多上空 BOSS

下回予告

白色基地號經過朗多教授的改裝之後，雖然已經能夠渡過雲海到另一個新的大陸，不過由於系統並不夠隱定的關係，因此必須要找到古拉多姆礦石。主角們來到更廣大的大陸基魯嘉美斯（ギルガメス）大陸後，遇上了機動力十分之強的機甲部隊。還在酒吧等的地方認識了娜娜子（ナナコ），這樣便可以找到傳說中最強的戰士哥力基（キリコ）。不過在這裡仍會遇上奧拿巴拉度軍，究竟主角們能否順利找到古拉多姆礦石？

PS PS2 DC N64

スーパーヒーロー作戦 ダイダルの野望

TEXT：咸旦仔

PS

生產商：	BANPRESTO
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	3-9BLOCK
發售日：	發售中
RPG／對應DUAL SHOCK	

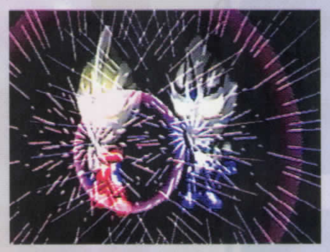
為地球的未來而努力！

相隔多年的特撮RPG遊戲《SUPER HERO作戰》終於推出最新一輯，第一輯在紅白機時期推出已深受特撮迷歡迎的人氣作品。來到超任時期的第二輯雖然有點令人失望，畢竟此作也是唯一以特撮為題材的RPG遊戲，因此眾特撮迷依然對此作不離不棄。來到今集無論在遊戲的系統、故事和遊戲中的短片都比前作大幅增強。全個遊戲共包含了16套人氣特輯劇集、超過50名特撮英雄登場，如果大家想再次回味「特撮」中的精彩場面，大家就千萬要留意這遊戲啦！

特殊攻擊

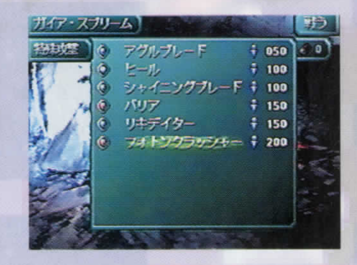
在遊戲中除了普通攻擊之外還會有特殊攻擊，而特殊攻擊可選擇招式的種類是與一般的RPG遊戲一樣，同樣隨著角色的LEVEL上升而增加的。當每一次使用特殊攻擊時都會消耗角色一定數值的TP，特殊攻擊所消耗的TP值是根據其攻擊力強弱而定的，亦即是說攻擊力越強的特殊攻擊所消耗便越大。而特殊攻擊對於特撮迷來說，最重要的一點是可以重溫各特撮英雄的成名絕技，因為基本上所有特殊攻擊都是角色的成名絕技，如咸蛋超人的「十字死光」、幪面超人的「風雷電」等都能在使用出來。





屬性

這個是《SUPER HERO作戰》系列中首次出現的系統，在遊戲中無論任何一種攻擊招式或角色都有其個別屬性，而屬性的種類分為金、木、水、火和土五種，各有互相剋制的屬性如金剋木、水剋火、火剋土等，因此大家應該就不同對手而作出相應的屬性攻擊，這樣的話攻擊力便會大大增加。而要得知每種招式的屬性非常簡單，五種屬性會有其各自的顏色代表，分別是黃色代表金、綠色代表木、藍色代表水、紅色代表火和啡色代表土，大家只要看招式名稱前方的圓形圖案便能得知招式的屬性。





第一部 ： 光之巨人佳亞編

傳說中的超人

本故事的主角高山我夢，在一次進行研究中無意間遇傳說中的超人，當他正想與超人接觸之時，機器突然發生故障，工作人員立即將他救離。而這時的我夢卻沒有感到惶恐，反而他對光之力量更產生一種難以形容的感覺。眾人離開研究所之時，天空突然出現一大片不尋常的雲層，眾人大感不安。鏡頭一轉來到地球防衛隊XIG基地處，XIG的電腦亦發現地球圈內出現一種不尋常的巨形生物，並立即向市民發出避難警告。千葉參謀和石室艦長(石室コマンダー)與議員相議後，決定派出XIG戰鬥部隊將敵人消滅。

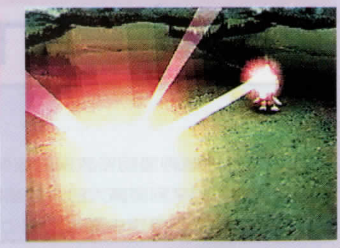




光之勇者初次登場

北田、太河原、梶尾立即乘坐XIG戰機出發，雖然XIG的攻擊力非常強大，但面對巨形怪獸仍然是無所適從。就在XIG逐一被擊倒之時，在公園中苦惱著剛才遇見超人的我夢看見此情形大為緊張，而就在這時我夢的腳下突然出現一個大洞，冷不防下我夢整個人掉進了黑洞中。掉下後我夢再次遇上超人，我夢立即請求他的幫助，並希望能借助光之力量將地球的危機解除。接著超人將我夢包圍著，而首場戰鬥亦立即展開。這是超人的首場戰鬥，戰鬥方法非常簡單，只要玩者使出特殊攻擊中的「フォトンエッジ」攻擊怪物後，超人便會自行使出「クァンタムストリーム」將怪獸消滅。





職業特「攻」隊

加入XIG成為保護地球的一份子

戰鬥完結後，我夢與XIG的隊長堤(堤チーフ)，我夢看見他的一身打扮，便問他是否XIG的隊員，並希望堤能帶他到XIG基地處，因為他很希望加入XIG為保護地球而出一分力，於是堤便帶他反回XIG基地。回到基地後堤便馬上帶我夢見石室艦長，二人來到指揮室，石室艦長看見有外人到來便立即詢問到來的目的，我夢上前與他表明想加入XIG的來意，而這時千葉參謀亦到來查問有外來者到達基地的原因。就在石室艦長與千葉參謀相議之際，我夢上前向二人表示他亦是研制這個基地的其中一名成員並問為何不可讓他參加，二人聽後便決定讓他加入了，之後堤便帶我夢了解基地的各個場所以及設施。

XIG空中基地

XIG基地是一所巨形的飛行艦，由地球上一班年青的天才科學家合力研究而成的，基地共分6層，當我夢加入了XIG後便會一直在這所基地中生活。LEVEL6是發出行動指示的地方，這層的設施分別有指揮中心和艦長室科學家們的休息室。而我夢的房間就在LEVEL5，除此之外這裡亦有讓玩者補給道具的商店。LEVEL4是XIG隊員居住的地方，大部份XIG隊員的房間都在這裡。LEVEL3中主要由醫療室和食堂組成，因為XIG是一首空中基地，因此各隊員的一切生活都在基地中進行，所以醫療室和食堂這樣的設施是必須有的。LEVEL2是基地中唯一有陽光照射的地方，這裡亦是隊員進行各種會議和休息的地方。LEVEL1各種戰機和武器的儲存庫，這裡亦是所有戰機出擊的地方。









LEVEL5商店

可購得之道具	效果	價格
HPサプライ	HP回復200點	100
TPサプライ	TP回復200點	50
天使の羽ばたき	戰鬥不能回復	1000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	麻痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50
STRチャージ	一定時間內STR+10%	300
MENチャージ	一定時間內MEN+10%	300

可購得之裝備	效果	價格
筋力のお守り	STR+3	500
素早さのお守り	AGI+3	500
體力のお守り	VIT+3	500
精神力のお守り	MEN+3	500
集中力のお守り	CON+3	500
根性のお守り	GUT+3	500
幸運のお守り	LUK+3	500
努力の拳	STR+5	500
野生の光り	MEN+5	500
鐵壁の守り	VIT+5	500
燃ゆる心	GUT+5	500

古怪的加達先生(Mrカーダー)

當了解了基地的各個場所以及設施後，堤便帶我夢到訓練所接受小型測試，之後便返回我夢的房間，他因有重要的事情要辨便先行離開了。堤離開後無所事事的我夢決定到基地中四處看看，當他離開房間後在門外遇上一名怪人，他叫加達先生，他的樣子與我夢的朋友非常相似，起初我夢還以為他是自己的朋友，在傾談才得知認錯人，接著加達便對我夢說，他正在修練一種得意絕技就是忍術雲隱之法，我夢聽得一頭霧水便他這是否一種很厲害的絕技，加達當然答是並對我夢說如果能找到他的話，便將此絕技傳予他接著便離開了。加達離開後，玩者便能操作著我夢在基地來四處走動。

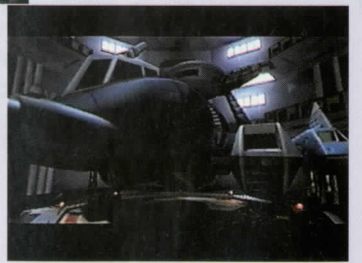




我們的朋友《超人》



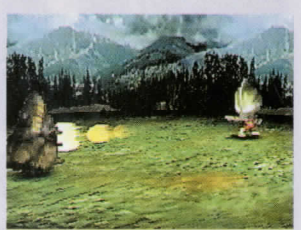
來到LEVEL6的指揮中心，眾人正在討論紅色巨人是敵還是友的問題，我夢聽後立即上前向超人辯護，他認為超人是我們的朋友，眾人對超人這個名字大感愕然，我夢立即再說因為他在近距離看過，而且他在研究所中亦有研究超人的各種資料，議長聽過我夢的分析後便接納了他的看法。就在這時XIG電腦有再次發出警告，在早前出怪物的地點再次發現有巨大生物的反應，於是石室艦長立即命令XIG戰鬥部隊，並命令我夢一同出發將破壞地球安寧的怪物消滅。



巨大怪物ゾンネル







我夢接到命令後立即到LEVEL1乘坐戰機出發，來到現場後見事態嚴重，於是便要求北田將他放到地面上，北田因為不明他的用意而不願將他放下，不過在我夢再三請求下便將他送到地面上。來到地面上我夢正想呼叫超人出來時才想起不知他的名字，但事態非常緊急的關係，他也沒有時間細想，他的心只不斷想著超人的出現，就這樣他便再次變身成超人戰鬥而隨之而戰開。今次要對付的是佐尼路(ゾンネル)，他的攻擊力相當強勁，以遊戲初期的超人來說要戰勝他可說是一件相當吃力的事，不過幸好他的HP值並不算高，所以只要多些使用特殊攻擊便可將他擊倒。

我的名字叫「佳亞」

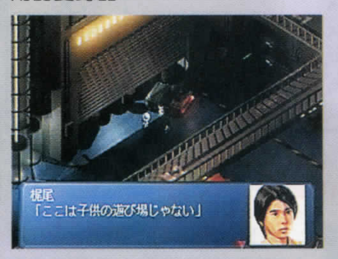
戰勝我夢便與眾人反回基地，我夢對於超人的名字耿耿於懷回到基地後便到指揮中心重看剛才的戰鬥。就我夢看得入神之際，敦子到來並與我夢相談起來，敦子問到超人是否外星人，我夢立即說不是，敦子感到奇怪我夢為何這麼清楚，我夢馬上辯稱是他推想的，因為每當地球出現危機時他便會出現，所以相信他是地球中的生物。接著更說道最可惜的是到現在也不知他的名字，敦子聽後便說到他的名字叫「佳亞」，原來在超人每次出現的時候都會出現一把大叫「佳亞」的聲音出現，接著敦子更說我夢是小孩不用想太多這種事情，之後便離開了。我夢亦返回自己的房間繼續研究將光之能量放進管內。





佳亞之光

我夢回到房後再研究將光之能量放進管內時發覺房間的工具不足夠，於是便到LEVEL1儲存庫找尋工具。在儲存庫遇上梶尾，雖然我夢友善地與他打招呼，但梶尾好像不太喜歡他似的閒話一句便算了，我夢沒趣地只好向在旁的工作員借取工具，取得工具後便返回房間繼續研究。經過數小時的研究，我夢終於成功將光之能量放進管內，並成為將來變身之用的變身器。

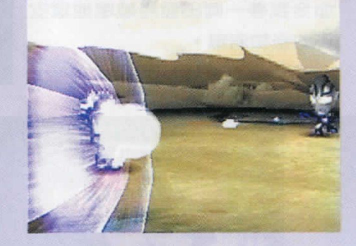




神秘的藍色超人

鏡頭一轉來到佐川市，就在新聞報導員玲子離開電視台之際，一名神秘黑衣人對玲子說她剛才報導中所說救回地球的不是怪物是超人，並說他將會與超人同心協力地保護地球，說罷便離開了。接著鏡頭再次反回XIG基地，我夢接收到指示後馬上到指揮中心看過究竟，XIG電腦發現在日本東京發現不明金屬反應，石室艦長立即派出XIG戰鬥部隊出動，並准許我夢一同出發。眾人出發來到東京上空，發現這種不明金屬反映是由一隻怪物傳來，於是我夢立即要求田尾將他放下。在半空中我夢利用剛製成的變身器變身成佳亞與怪獸戰鬥，就在佳亞準備攻擊之時，一位神秘的藍色超人突然出現，並用超人以一擊將怪獸消滅。之後神秘的藍色超人便離開了，我夢對神秘超人的出現大感疑惑。





再多一個超人

回到基地我夢便先到指揮中心報告今次戰鬥的情況，來到指揮中心敦子對我夢說石室艦長在艦長室等候他。來到艦長室石室艦長已在等候，我夢交代戰事情況後，石室艦長便表示我夢可放假一天返回地面探望親人，



聽後我夢便返回房間換衫。之後便到LEVEL1乘坐客機返回地面，來到地面我夢悠閒地在沙灘散步。就在我夢離開之際，一隻巨型怪物突然從海中出現並向千葉市走去。正當我夢準備變身之時，竟看見一名黑衣人變身成藍色超人。神秘的藍色超人與怪獸戰鬥不慎被怪獸擊中，我夢有見及此立即變身成佳亞一同戰鬥。這是佳亞與神秘超人的首次合作戰鬥，雖然神秘超人的能力不算太弱，但要對付哥美斯(ゴメノス)亦不是一件容易的事，二人要不斷使出特殊攻擊方可將他消滅。





消滅破壞之根源

戰勝後我夢立即上前與神秘人會面，神秘人的名字叫藤宮博也，他同樣是得到光之力量而成為超人，他今次到來的目的是要將破壞的根源消滅，而超人就是為了守護這個地球出現的，保護人類亦是他的任務，但人類再繼續不斷污染環境的話只會自招滅亡的，說罷變轉身離去。之後我夢回家探完母親後便返回基地處，回房間換回制服後玩者便可以自由活到，這時最好先到商店購買一些道具，以便應付緊接著的戰鬥。裝備完成便到指揮中心看看地球有沒有出現異象，來到指揮中心眾人正在相議東京都失去所有機能的問題，我夢聽後應為這次事故可能與水源有關，因為東京都大部份地方都是以水力發電的。就在眾人討論途中，三名XIG陸戰隊成員到來，並要求我夢立即到儲存庫將物資放進機體上，因為他們正要到事發地調查。我夢不願做這種粗重工作，但在三人的武力威脅下只好照做，將物資放進機體後眾人便準備出發。





東京都之龍脈



鏡頭一轉來到東京市內，新聞報導員玲子與其助手田端和倫文約了有名的風水專家黑田惠做訪問，黑田惠應為今次水源缺乏的原因與東京都的風水被人破壞有關，玲子半信半疑地問她真的和風水有關，黑田惠解道風水學在中國有過千年歷史所以它的可信性是相當高的，而在風水學中每一個地方都各自有其龍脈的全在，龍脈一旦被破壞那個地方便會不斷出現各種災難。接黑田惠便拿出一張地圖，並對眾人說那條水道就是東京都的龍脈又稱之為「壬龍」，倫文看到地圖上水道所穿越的位置中丸之內(丸ノ內)正在進行地下工程，眾人聽後便決定到該處查察。眾人來到丸之內倫文入內查探發覺地下工程因為停電的關係而暫停工程，就在眾人正想入內之時黑田惠卻突然有一種不安的感覺。



一条寺・烈







鏡頭再次返XIG基地，XIG電腦探測到東京都丸之內的地底有怪獸反應，石室艦長立即派出XIG陸戰隊出發。XIG陸戰隊到達丸之內後，我夢先到洞外查看有沒有工作人員，查看完畢後就在我夢準備返回戰車之時，一名叫一条寺・烈到來並希望與我夢一同入內調查，我夢立即向他說內裡是非常危險的，因為GUARD探測到內裡有怪獸的反應，一条寺・烈亦表示他是一名刑警所以希望我夢能讓他一同前行，我夢見他如此堅決也只好讓他一同前行。戰車沿地下通道進入，當戰車行駛不久便發現前方被有一塊巨石阻擋著去路，吉田立即發出準備發炮擊開巨石的指示。我夢卻害怕會破壞地下通道的結構而塌下，烈即說到只要用一些較輕型的武器攻擊巨石的底部便不會影響地下通道的結構，吉田便對我夢說他之前所搬運的就是這類型武器，原來吉田早已想到會遇上這種事情而早作安排。將巨石擊開後戰車便繼續向前進發，來到地下通道中段戰車卻因前方通道較窄而無法前進，同時間洞內還傳來怪獸的叫聲，烈察覺事態嚴重於是立即與我夢先行進內調查，而吉田等人就另找一條通道進內。烈和我夢離開戰車後便前向洞穴進發，進入洞穴後我夢便會再次轉為由玩者操作。這是遊戲中的首個迷宮，迷宮的路線不算太複雜，反而玩者要注意的是敵人的問題，在洞所出現的怪獸多以美拉古拿(ミラクラー)為主，雖然他們的能力不算太高，不過他的飛斧攻擊卻非常厲害每一擊可扣掉二人百多點HP值。

丸之內(丸ノ內)

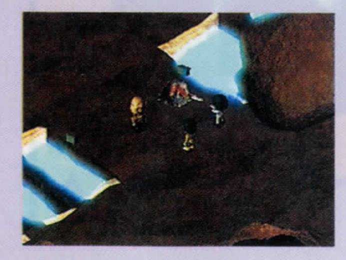
Boss
1
2
3
4

可取得之道具

1.野生の光
2.TPサプライ+
3.キュアポイズン
4.HPサプライ+

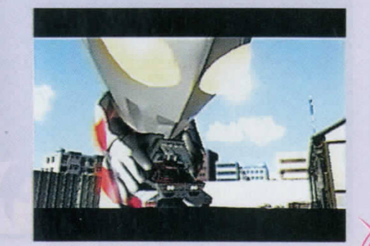
保護地球之怪獸

二人沿通道來到洞穴深處時發現兩隻怪獸正在洞內安裝炸藥，原來水源缺乏就是因為他們而做成，他們的主要目的是要將東京都的龍脈破壞令到傳說中的「王龍」憤怒並且到地上大肆破壞。我夢聽後非常憤怒並立即拔出光線槍攻擊怪獸，但怪獸卻完全不怕光線槍攻擊，就在二人苦惱如何是好的時候洞內突然傳來猛烈振盪，傳說中的「王龍」正因為龍脈被破壞而大發雷霆。烈見事態緊急於是立即變身成宇宙刑事卡邦(宇宙刑事ギャバン)，原來烈就是宇宙刑事的隊長卡邦。我夢亦立即走到一旁變身成佳亞一同戰鬥。今之的對手是班達傑拉(ハンターキラー)、模基模基(ムチムチ)和兩隻美拉古拿(ミラクラー)，他們的能力不算太強尤其是模基模基我夢二人只要每人用一式特殊攻擊便可將他擊倒，擊倒模基模基後玩者再將兩隻美拉古拿擊倒，之後便可集中攻擊較強的班達傑拉，班達傑拉的攻擊力不算太強，但對金屬性的攻擊有特強的防禦，因此大家最好多些使用火屬性的攻擊。









戰勝後班達傑拉非常高興因為他們的陰謀已經成功了，他們立即逃離地洞而這時吉田的戰車亦同時到來。「壬龍」不斷大叫，他的怒火更是一發不可收更向眾人發出攻擊，吉田的戰車被「壬龍」的擊出地洞，幸好佳亞及時接著並將他方回地面，跟著戰鬥亦隨之而戰開。「壬龍」狂怒之下不斷向佳亞和卡邦作出猛烈攻擊，就在二人準備還擊之時，黑田惠突然走到怪獸面前，並向「壬龍」說明佳亞二人不是來破壞龍脈的，他們同樣是保護地球。「壬龍」好像聽得懂黑田惠的說一樣，心情逐漸平復下來並轉化成一顆藍光返回洞內，時件亦終於平伏下來。

宇宙刑事卡邦

吉田知道烈是宇宙刑事，因而對他十分敬佩並不斷讚美他，完全不知道救他的就是我夢，我夢雖然有點不悅但又不能將自己是佳亞的身份告知眾人，最後只好站在一旁默默無言。當眾人準備離開時，烈突然走到我夢旁並對他說不要介懷「光之巨人」，原來烈已經知道我夢就是佳亞。眾人回到基地，我夢便帶烈到指揮中心與石室艦長會面。我夢將今戰鬥報告完後便將烈介紹給石室艦長，石室艦長知道我夢一人要肩負太多東西是非常辛苦，於是要請烈加入並與我夢組成一支科學研究團，烈當然不會拒絕。就在這時電腦再次發出警報，東京南部發現不明生命體反應，烈和我夢立即乘坐戰機出發。





夜行之怪物



二人來到發現不明生命體反應的佐川市。根據資料顯示再每次在這裡出現不明生命體反應的時間都在晚上，因此烈認為不明生命體有可能藏身在地下水道中夜間才在市內活動，於是決定在這裡找尋不明生命體有機會藏身的地方。決定了行動後便再次轉為玩者操作，在佐川市中是不會遇上怪物的，因此玩者可在市內細心搜查每個角落。當二人來到佐川市左上方的公園時，二人遇上藤宮，烈不知道他就是神秘超人所以上前對他說這裡十分危險請他盡快到避難所，藤宮卻反問烈地球有那一處是不危險的，接著又走到我夢前留下「如果你要將樹上的葉隱藏，你會怎樣將它隱藏？」這個問題後便離開。我夢聽後好像有點發現，並決定在這裡等待晚上。



到了晚上二人在一座大廈的天台上發現怪獸的蹤影，烈悄悄地上前查看時給怪獸發現，怪獸立即拔足而逃幸好北田和梶尾及時趕到並將他包圍，梶尾拔槍向怪獸射擊，但一發也沒有射中怪獸，眾人十分驚訝並追問他究竟發生何事，就在眾人討論這個問題之時，怪獸乘此機會馬上逃離，眾人發現怪獸逃離便立即上前追捕。當眾人追至天亮時怪獸突然停在一座大廈的天井上並像蒸發了般消失於空氣中，我夢看見此情形後便決定先回基地進行分析後再作打算。

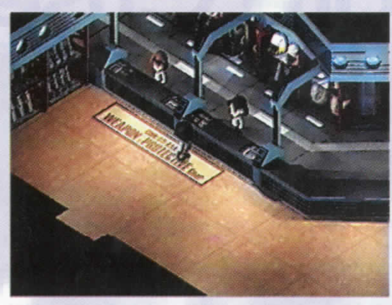






進化







回到基地中我夢將事件的經過報告後，堤便將一個能吸收不明氣體的儀器交予我夢，我夢則認為起不了作用，因為他是受到陽光的照射下而霧化起來，相信他是在宇宙中生活的當來到地球時身體才自行作出調整，而這時我夢再次想起藤宮所問的那條問題「將樹上的葉隱藏」，反覆思量下終於想出捉著怪獸的方法，要捉他就要在他仍是生物狀態時進行，因為在他仍是生物狀態時他的細胞是凝固的，而這時便是捉他的最好時機，否則當他霧化後便無法將他捉著的。想出對策後我夢和烈馬上返回佐川市，來到佐川市遊戲再次轉為玩者操作，因為將會連場戰鬥的關係，所以玩者最好先到路口的左商店中補充一下裝備。當二人來到公園時發現瀨沼並且看見他身旁有一位死者躺在地上，二人立即上前查問原來瀨沼來到公園時已發現他了。我夢上前調查屍體後發現他是因背部受到致命爪擊而死的，不過這是初步驗證的我夢認為應該還有一些東西未能查出，為求能更深入了解事情的原由，於是便請瀨沼拿一些儀器來。

偽裝









瀨沼將我夢所須要的儀器帶來後，我夢立即再次替屍體進行檢驗，果然不出他所料，真正的死因不是被爪死而是中毒死的，相信是在受到爪攻擊之前已接觸到有毒物品以未能及時作出治療而死，死法與之前同一間公司的員工死法相同，於烈立即想到偽裝死者的模樣於晚上在街上行走應該能將怪獸引出來，於是我夢便將解毒的血清交予烈。到了晚上烈依計劃偽裝成那間公司職員在行來遊蕩，就在行之中途烈突然一股毒氣撲面而來，烈吸了一口後便不支暈倒。這時兩隻怪獸從暗處走出來並意圖將烈的血吸去，就在此時烈突然醒來怪獸們大為驚訝，原來我夢早已想到會有此情形於是一早已將解毒的血清交予烈。而這時我夢也從暗處走出來，戰鬥亦隨之而展開。今次要對付的是沙比路達保拿(サーベルタブラー)、摸基摸基(ムチムチ)和兩隻美拉古拿(ミラクラー)，他們的能力除了沙比路達保拿較強之外其餘的都非常易對付，所以大家最好先將其餘較弱的擊倒，之後再集中攻擊沙比路達保拿那樣便會輕鬆得多了。將他們擊敗後兩隻怪獸便拔足而逃，烈立即前往追捕，就在這時我夢的通訊器發出訊號，在區內發現早前的外太空生物魯夫加舒(ウルフガス)。當我夢準備前往該處時，藤宮再次出現並告知我夢那隻魯夫加舒已經失去理性，不及早將他解決的話將會對地球構成重大威脅。我夢見事態嚴重於是立即變身與魯夫加舒戰鬥。今次戰鬥雖然有XIG戰機一同參與，但戰機的攻擊力非常低，而且魯夫加舒不會攻擊戰機他只會向佳亞作出攻擊，再加上剛戰鬥完後還未能作出回復便要立即進行戰鬥，因此這場戰鬥可說是遊戲開始以來最艱辛的一場。幸好魯夫加舒的攻擊力不算太強，玩者只要多些使他最怕火屬性攻擊，並且小心留意HP數值適當時候作出回復便可將他擊倒。當戰勝魯夫加舒後，在魯夫加舒未霧化前佳亞便立即將他吸入容器內並將他送離地球。

佐川市商店

可購得之道具	效果	價格
HPサプライ	HP回復200點	100
TPサプライ	TP回復200點	50
天使の羽はたき	戰鬥不能回復	1000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	麻痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50
STRチャージ	一定時間內STR+10%	300
MENチャージ	一定時間內MEN+10%	300

可購得之裝備	效果	價格
努力の拳	STR+5	500
野生の拳	MEN+5	500
鐵壁の守り	VIT+5	500
燃ゆる心	GUT+5	500
筋力のお守り	STR+3	500
素早さのお守り	AGI+3	500
體力のお守り	VIT+3	500
精神力のお守り	MEN+3	500
集中力のお守り	CON+3	500
根性のお守り	GUT+3	500
幸運のお守り	LUK+3	500





Tricolore Crise

TEXT:AINHO

DC

生產商：	Victor
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	16 BLOCKS
發售日：	發售中

1P／RPG／MODEM、震動PACK、VGA BOX對應

三位少女正式踏上艱辛訓練旅程！

TRICOLORE CRISE トリコロールクライシス

很有少女漫畫風格的RPG作品《Tricolore Crise》，不知大家是否因美麗的人設、色彩柔和的3D畫面而吸引了很多讀者呢？故事主要圍繞三位女主角JANIS、ANEMEA和LANAN，為了成為東方國境內三座塔的塔主，而開始踏上一連串艱辛的訓練。上期經已為大家詳細介紹遊戲系統，以及初段簡單流程後，今次將會轉由本筆者擔任這次任命...。開場白少說，攻略立即送上！

收集美亞晶片





訓練官亞莉達(アルナーダ)接受JANIS參加這個訓練後，主角便開始應付第一個課題，就是收集1000粒美亞晶片為通過條件，時間則不設限制。由於故事起初只有斯露拿森(シヤナ森)才出現「依布利斯」魔物，因此主角便決定前往這兒擊敗牠們。玩者只要擊敗任何種類的魔物便可取得美亞晶片，同時也可以熟練一下戰鬥系統，並不需要進入森林深處。正當主角踏入森林時，遇上曾經於王宮中初次見過面，屬斯達姆隊(スタムチーム)的美女嘉達妮拿(カンタレ)。她向主角打招呼，並說出「留下交給你吧！」的奇怪語句後，不消一會就離開。原來她的意思正是給主角收拾餘下魔物，實在太可惡了！雖然這場戰鬥面對著四隻魔物，但體力及攻擊力並不高，召喚御使來協助逐一擊破，便可輕易戰勝。成功收集1000粒美亞晶片，便可返回「法伊馬索王都」(ファイヤン)報到。

加工美亞晶片



亞莉達向主角說明收集美亞晶片的主要作用，就是確保御使於戰鬥中有效地行動，若果戰鬥時不召喚御使來協助攻擊的話，單憑主角的能力應付「依布利斯」魔物是極為不利，所以冒險期間一定要備有充足的美亞晶片。另外她更講出早於100年，由於「依布利斯」成功控制美亞的核心，而學習一些御使的能力，因此現今的「依布利斯」已經演變到擁有魔法的技能，不少人類也受到牠們的襲擊而失去性命。雖然今次課題同樣不設時間限制，但是必須收集3000粒美亞晶片，並且加工成結晶才能成功通過。正因如此，主角需要再次進入斯露拿森，不斷打倒魔物來取得晶片。若果之前期間經已達到這個數量，便可略過這個步驟，直接返回主角家中進行晶化工作。

御使的轉職及等級提升



亞莉達向主角們談及到有效對付「依布利斯」魔物，便需要御使們的協助，並教導御使除了擁有基本的職業外，還需要不時替它們提升能力及轉職的工作。接著更提出是否請三人與她的御使進行比試，看看御使最強的實力。上期已經講解有關御使等級提升的方法，玩者可參考當中的內容，而最

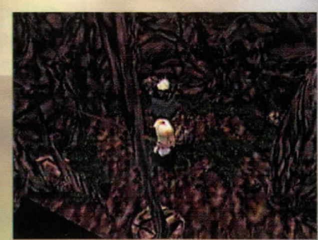


基本御使轉職的方法，首先將100粒紅色晶片與50粒橙色晶片合成而出的「ジャスパー」，再投入御使身上便可完成這次課題。至於冒險期間，玩者按X掣就可隨意裝備或解除御使，每位主角最多只能攜帶兩名御使。

認定獎牌(認定メダル)



相信玩者到了這兒已經略略了解遊戲系統的基礎部份。今次的課題，要求主角分別前往位於王都西南方的亞斯魯(アスル)高地及斯露拿森兩地，取得一塊名為「認定獎牌」。首先說說斯露拿森擺放「認定獎牌」的地方，位於森林深處的湖畔旁邊，而亞斯魯高地則是一個地形較為複雜的地方，入口點前主要分為左右兩邊通道，左邊已經有告示牌警告此區存在強勁的魔物徘徊。不過擺放認定獎牌的地點位於高地右邊的深處，所以建議玩者發覺與魔物戰鬥的實力不足時，切勿與牠們硬碰，免得招致戰敗情況出現。主角行動途中，無意間再次遇上嘉達妮拿，主角藉著這個機會，與她追討之前森林中的事情，而雙方對侍期間更打起交來...。至於主角每取得認定獎牌前，必須與魔物戰鬥。



職業特「攻」隊

自由時間





倘若主角以短時間完成認定獎牌的課題，亞莉達便會給主角們二十天的自由時間，這期間並不會有新的訓練，玩者要好好珍惜這個假期，努力提升主角的等級及收集美亞晶片。至於亞莉達同時介紹炎王之丘的場所，是屬於法伊馬索王國的土地，然後交給一張圖書館許可証，有空間時可前往王國的圖書館閱讀書籍。第二天，亞莉達向主角們介紹一位面帶呆滯，全國姓名最長的老人GURAHDA(グラナダ・フェルドゥスィー)後，便交托GURAHDA講解裝核是裝備御使的特殊美亞而合成的相關資料。自由時間中，如果以JANIS主角身份進入斯露拿森時，看見擁有英雄稱號的斯達姆隊其中二人巴莉索古(バーニング)和麗利亞(リネア)正在擊退魔物而感到厲害。JANIS向二人介紹自己後，卻被巴莉索古不好的態度回應，令JANIS感到非常憤怒，並且巴莉索古警告JANIS往後不要再以「英雄」稱呼她們後便離開了。

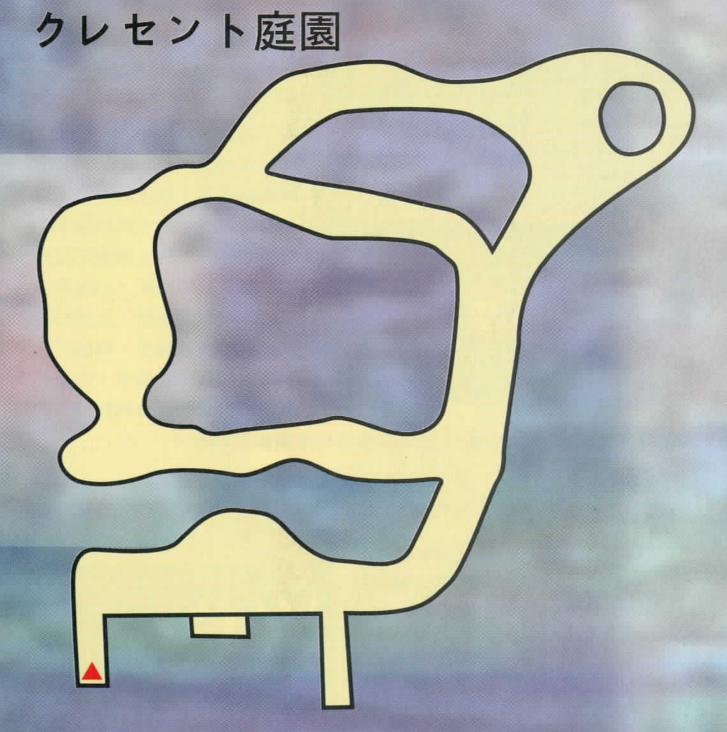
擊退魔物



第三天前往亞莉達的房間，亞莉達問及主角們是否十分空閒，為何來這兒呢？正當亞莉達離開時，卻帶主角一同前往…。鏡頭一轉，來到了富商古利西度(クレセント)家的後花園，得知其家中不幸被魔物入侵，亞莉達說出王都曾經被魔物突襲後，便匆忙地走向古利西度談及有關事件的詳細情況，從中得知魔物已經進入森林內。於是亞莉達與主角各自分頭行動，主角則負責向西邊方向探查，可是二人於水池旁邊會合後卻沒有任何發現。就在這時，魔物突然分別以不同方向出現，因此二人便決定各自擊敗魔物。這場戰鬥只需要應付一頭魔物，而且體力只有60左右，以主角現時的能力是足以應付，而戰勝後牠遺留一個魔物的靈魂所在－心臟。這個又被稱作為「核心」，可以當作魔法使召喚新的御使之用，亞莉達為了答謝主角的協助，決定將這個「核心」交給她，希望讓主角的作戰能力得以加強。

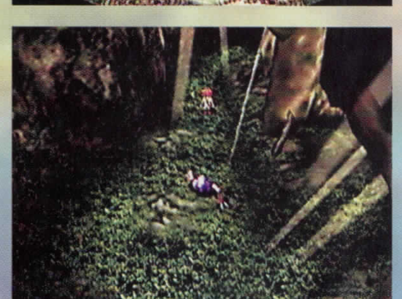


クレセント庭園



畢業獎牌(畢業メダル)





主角們渡過一段不錯的假期後，便要收拾心情繼續開始應付艱辛的訓練路程。亞莉達向主角們講述今次訓練的地方，位於邊境附近的拉基亞卡之森(ラキアカの森)上。這處地方與斯露拿森和亞斯魯高地的不同之處，存在美亞晶片的濃度比較高，「依布利斯」魔物亦比較強勁，只有魔法使的人才可以踏入，而森林的深處則放置一塊畢業獎牌。當主角們聽到「畢業」這個名字，均感到非常驚奇，莫非今次訓練就是亞莉達的最後課題？拉基亞卡之森的地形比較陰深和複雜，幸好魔物並不是過強，不過進入森林深處前卻有首腦「依布利斯」把守著，擊倒它便可安全取得畢業獎牌。

高露的鬧劇





以JANIS身份進入拉基亞卡之森時，眼前看見好像馬斯(ヤース)或羅斯(ヨース)的蹤影。於是乎因好奇心關係，決定從後追蹤他，期間卻遇見高露(コノ)正尋找馬斯而生氣，可是二人交談中又再次發生口角，而高露更認為JANIS因少少事情而生氣。就是這樣，二人的決鬥再次產生。雖然高露的體力顯示為????，但玩者並不因而感到可怕，只需使用三次普通攻擊便可成功擊敗她。JANIS戰勝後，突然受到雷電魔法的襲擊，令JANIS與高露同樣倒地收場，原來馬斯誤會聽到魔物的聲音，為了保障高露生命安全而做成出來，可真是一場鬧劇呢！事件結束後，JANIS於高露房間的床上醒來，並且向高露答謝她的救助時，高露的爸爸－古利西度前來看看二人的情況。他說出高露有一位這麼友善的朋友感到十分高興，可是高露立即否認表明只屬訓練的同伴關係，然後便強行將爸爸推出房外。

護送古利西度



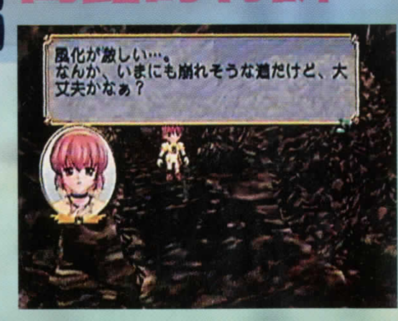
當玩者完成以上JANIS獨有特別劇情的第二天清早，古利西度突然專程前來主角家裡的主要目的是為了出外工作而要求JANIS護送他前往亞爾魯姆國(イエルム)，JANIS當然一口便應承。到了翌日，JANIS準時與古利西度乘坐馬車出國。路途中，JANIS得知保護他出國的人是馬斯和羅斯居多，不過由於相討有關高露訓練的事情，所以今次就例外叫JANIS幫忙。其實他關心女兒的安全，希望JANIS的訓練順利通過，使高露成為一塔之主的意願打消，不需要每天都冒著生命危險與魔物進行戰鬥。

實戰測試

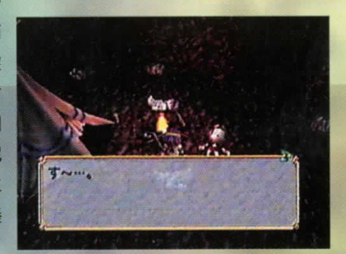


當主角將畢業獎牌交給亞莉達，亦代表她的課題經已順利通過，接下來的訓練便是由加拿法(ガーナフ)充當。各隊員休息數天後，主角們根據王宮所寄來信件的內容，準時到王都中集合。第二位訓練官加拿法與各隊員初次見面還不久，便立即邀請每位隊伍的其中一人與他的御使進行實力測試。雖然達姆隊成功戰勝，可是高露隊卻絕對手擊敗，而主角方面，當然一定勝利，因為戰敗的話，遊戲便會GAME OVER。實戰結果終於得出，由於四隊中只有高露一隊不合格，所以加拿法就決定專為她們接受嚴厲的特訓，地點暫定亞斯魯高地(アスル高地)上。至於其他隊伍，由於加拿法需要應付這次特訓，所以提供十天自由時間給大家。

高露的特訓



由於十天的自由時間真有點兒長，所以主角便決定前往亞斯魯高地，探望高露一隊特訓的情況，可是沒有想到這裡環境不單窄狹，而且地形更非常複雜。正當主角走近一條石橋前，心想若果踏上石橋時會否崩潰下來，果然通過期間真的發生意外，跌落到一處不知明的地方，幸好主角並沒有受到嚴重損傷，不過天色已變得十分昏暗，使這處地方也變得充滿恐怖的氣氛。主角到達東之廣場高露隊的營地，已經看見三人因特訓疲勞過度而熟睡中。就在離開營地時，加拿法突然在洞穴中出現，說出這次特訓將會完結，叫主角作好準備接下來的訓練。接著主角更目睹達姆隊的嘉達妮拿和麗利亞正在離開這地方，究竟二人來這裡有甚麼目的呢？莫非也來湊熱鬧？



會見沙羅(セイロ)



新的訓練終於正式開始，加拿法向主角們講解米馬古度森(メネクト森)的深處建立一座沙羅之塔(セイロの塔)，塔主是一位新任的沙羅，相信這次會面機會，能夠從中得知不少塔的知識，因此今次訓練的課題，就是與沙羅查詢有關任務，並且從他手上取得「塔之耳環」。米馬古度森中存在幾個沼澤地帶，可是部份通過的木橋受到破壞，主角不能以較短路線來通過。沙羅之塔位於森林的盡頭，而調查塔左面的鐵屋，發覺內裡的雜物非常混亂，略略只找到一些木板及工具，因此可以善用這些材料，收復之前已損毀的木橋，方便再有機會來這兒時，能夠以快捷方法通過。當主角敲擊二下塔的門鐘時，才有人回應，原來沙羅已經等候主角。二人在塔中交談不久，他便將「塔之耳環」交給主角，作為訓練成功的證明。隨後主角向沙羅詢問有關詳細的魔物、塔和米馬古度森情報，當中更得知塔頂的秘密，就是存在一粒稱作為「密核」巨大的美亞晶片，是法伊馬索王國的最高技術，萬一魔物入侵這些塔，塔主便會受到嚴重的處分。至於主角回程的路途上，遇上正交談中的麗利亞、美艾·米蘇詩(メリエ·メネンデス)和達姆三人，而米蘇詩離開後，主角對二人能夠認識這位美麗的公主感到十分羨慕。



擊倒1000隻魔物



主角將「塔之耳環」交給加拿法後，便可接受下一個課題，就是在四十五天內將1000隻魔物擊倒。主角聽到時，其反應感到非常驚訝，事實上真的有點難度及費時，單以一人能力是絕對十分困難，幸好加拿法隨後說出其得出的數目將會取決於三人合計的成果，不過數量則需要自行申報。雖然限定為期四十五天，但玩者很多時都不知不覺間浪費這些日子，最佳的方法，除了命令其餘二位主角以擊倒弱少的魔物為主外，還需要定時向加拿法詢問限期，以及申報現時已擊敗的數量。主角每天擊退魔物次數越多，其餘二人的擊退數量亦會越多，這樣遊戲進行的時間便會相對地大量縮短，而且亦可以從中提升主角的等級和收集美亞晶片。



高露失蹤事件



正當主角們努力地擊敗魔物期間的第二天早上，羅斯到達她們家裡詢問高露有沒有來到這兒，原來他為今朝發現高露房間留下了一張寫上「我要離開一陣」的紙條而擔憂，希望得到主角們的協助，尋找高露回來，而JANIS



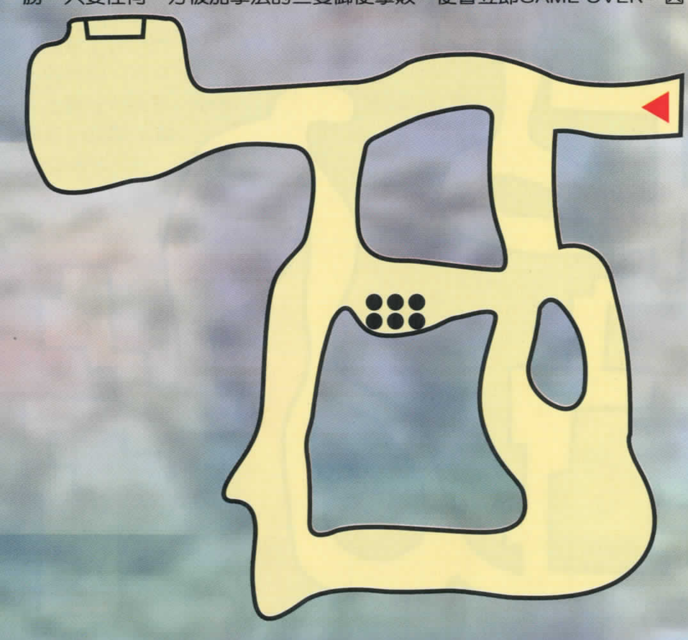
認為她只是暫時離開一陣，很快便會返回來安慰羅斯。翌日，ANEMEA和LANAN十分驚慌向JANIS說出得知羅斯發現高露的下落，叫我們來到GURAHDA邸(グラナダ邸)。主角們匆忙來到GURAHDA邸，才知道高露由於在斯露拿森擊退魔物時，遇上強勁的魔物而受傷，幸好傷勢並不是嚴重，現在交由亞莉達利用回復系美亞晶片為她進行治療。主角們知道高露並沒有大礙後，總算鬆了一口氣地回家了。

加拿法的三隻御使

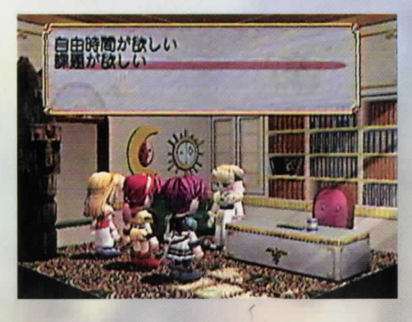




主角們千辛萬苦終於擊倒1000隻魔物向加拿法報告後，他說出這些魔物是人類的天敵，只有魔法使的能力才能對付牠們。休息數天，主角們收到加拿法寄來的信紙，雖然是通知下一個的訓練，但信的最後內容部寫上「當作好心理準備時，便來到他的房間」的字句，令主角們因而擔心接來的課題，相信是一件極為艱苦的事。翌日，主角們來到加拿法房間，他便帶領主角們到守人之廣場的六支墓碑。這些墓碑全部都是一些曾經與魔物對抗及保衛國家的塔主之安息地，每支柱都刻上塔主的名字，屬於法伊馬索國的神聖場所。原來這次的課題，是要在這些先人面前，顯示出主角們的真正實力，接著戰鬥便正式開始。由於今次的戰鬥與平時的難度實在差距相當大，不但對手攻擊力強勁，而且更需要分別由玩者親自控制三位主角，與三位不同種類的御使進行對決，如果玩者之前只集中提升一位主角的能力，並沒有將其餘二位的御使提升最高能力的話，這場一定不能戰勝。只要任何一方被加拿法的三隻御使擊敗，便會立即GAME OVER。因此這種情況，筆者建議最好先將各人的戰力提升，集中加強御使的攻擊力及行動力，然後以速戰速決的策略逐一擊破，便可輕易戰勝。經過三次艱苦的戰鬥，終於都能夠勝利，加拿法看見她們的實力都感到十分滿意，亦代表他的課題經已正式全部完結和合格。

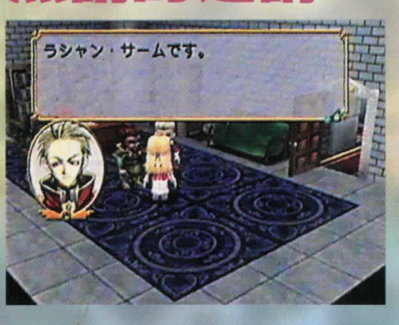

守人的聖域

收集十萬個美亞晶片

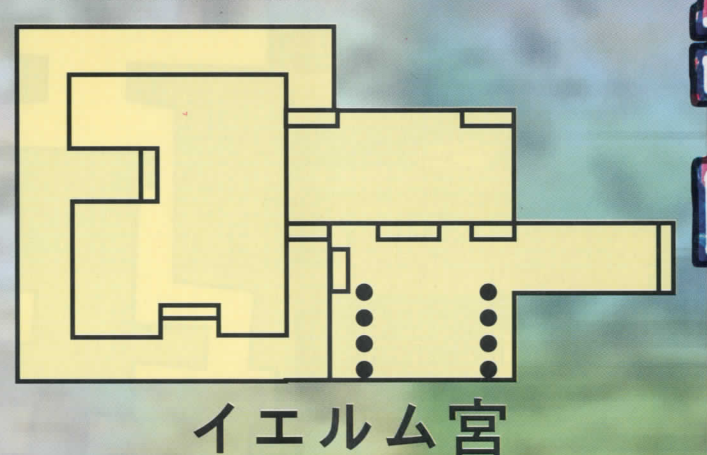


不經不覺間經已完成第二位塔主的訓練，接下來第三位就是由美麗的米蘇詩擔當。米蘇詩叫主角們到她的房間後，十分好意地提供自由時間或立即接受課題給主角們選擇，主角們當然為了不要夜長夢多，決定選擇後者。米蘇詩為了讓主角們能夠增加作戰能力，所以決定要求主角們收集100000粒美亞晶片為今次試題，不過今次取得的晶片均全數交給蘇詩，來作王都興建新塔的用途。

無謂的邀請



完成米蘇詩第一個課題的第二天，正當JANIS和ANEMEA在家中準備早餐時，突然摩古(ホウク・グレンデル)進來將一張由亞爾魯姆國的卡斯法(カシャフ)所寄出的信紙交給ANEMEA，希望她能夠抽空前往與他會面。相信這次會面並沒有甚麼大事相討，只是卡斯法想見一見面ANEMEA。別人的要求，當然不好意思拒絕喇！於是乎ANEMEA唯有接受這封邀請信，出發前往亞爾魯姆宮。可是卡斯法邀請ANEMEA前來的主要目的，只是介紹他的兒子拿查索(ラシャソ)..(真有點無聊呢！)接著ANEMEA便可以離開這處地方了。


イエルム宮

筆記測驗



今次米蘇詩所提出的課題比較特別，只需要運用腦筋的筆記測驗，而問題的內容全部都是與遊戲故事有關。至於米蘇詩會帶領主角們到試場進行測驗，每人需要從八種科目中，選擇兩科作答，每科設有五條問題，每位需要從十題問題答中七條以上才算通過，但



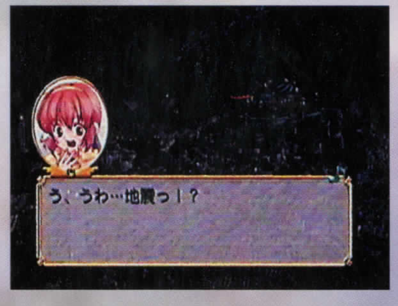
不設時間限制。若果其中一位測驗失敗的話，便需要進行懲罰，米蘇詩將會開動機關將她掉落一處地底中與魔物戰鬥，但是三人都同時失敗的時候，遊戲便會GAME OVER。至於每科問題的答案，玩者可參考以下所列出的資料。

地理 1	正確答案	地理 2	正確答案
問題 1	王都ファイヤン	問題 1	クレセント庭園
問題 2	グラナダ邸	問題 2	メネクト森
問題 3	浸食でできた洞窟	問題 3	アルナーダの看板
問題 4	放牧	問題 4	北西
問題 5	都市イエルム	問題 5	王都ファイヤン
歷史 1	正確答案	歷史 2	正確答案
問題 1	６代目國王	問題 1	イプリースが少なく,安全だったから
問題 2	フェイ・ファイヤン	問題 2	塔の主
問題 3	ニケ・ファイヤン	問題 3	エナ村のナディル
問題 4	ニール・ファイヤン	問題 4	狩獵民族
問題 5	ファイヤンの血筋	問題 5	イエルム領主カシャフ
政治 1	正確答案	政治 2	正確答案
問題 1	エリ・ファイヤン	問題 1	カシャフ・サーム
問題 2	30歳	問題 2	そんなものはない
問題 3	メネンデス	問題 3	グラナダ邸
問題 4	ホウク・グレンデル	問題 4	イプリース撃退
問題 5	鋼のホウク	問題 5	新たな塔が建造された時
魔法 1	正確答案	魔法 2	正確答案
問題 1	投入	問題 1	補核
問題 2	白メア	問題 2	真核
問題 3	宙核	問題 3	癒核
問題 4	幸福のメア	問題 4	もともとイプリースの能力
問題 5	光核	問題 5	冰系魔法

沙羅之塔破壞



完成筆記測驗的第三天早上，米蘇詩特意專程前往主角們的家中拜訪。當米蘇詩進來時，看到JANIS剛剛起床的樣貌感到非常可愛，令到JANIS十分怕羞。米蘇詩前來真正的目的其實是因為需要外出工作，才順便探訪一下主角們的家。她原來現在正為昨日沙羅之塔的破壞而出外調查，幸好沙羅並沒有受傷，而且從沙羅口中得知是因為有強勁的魔物襲擊，以致塔受到嚴重破壞。亞莉達則由於塔被受破壞是一件嚴重的問題，於是她現在正努力地調查這次事件，而米蘇詩則今天才開始前往米馬古度森進行調查。至於事件發生後的第一天晚上，法伊馬索國突然發生強烈的地震，令熟睡中的JANIS驚醒起來。不知這次地震，代表著甚麼預兆將會發生呢？

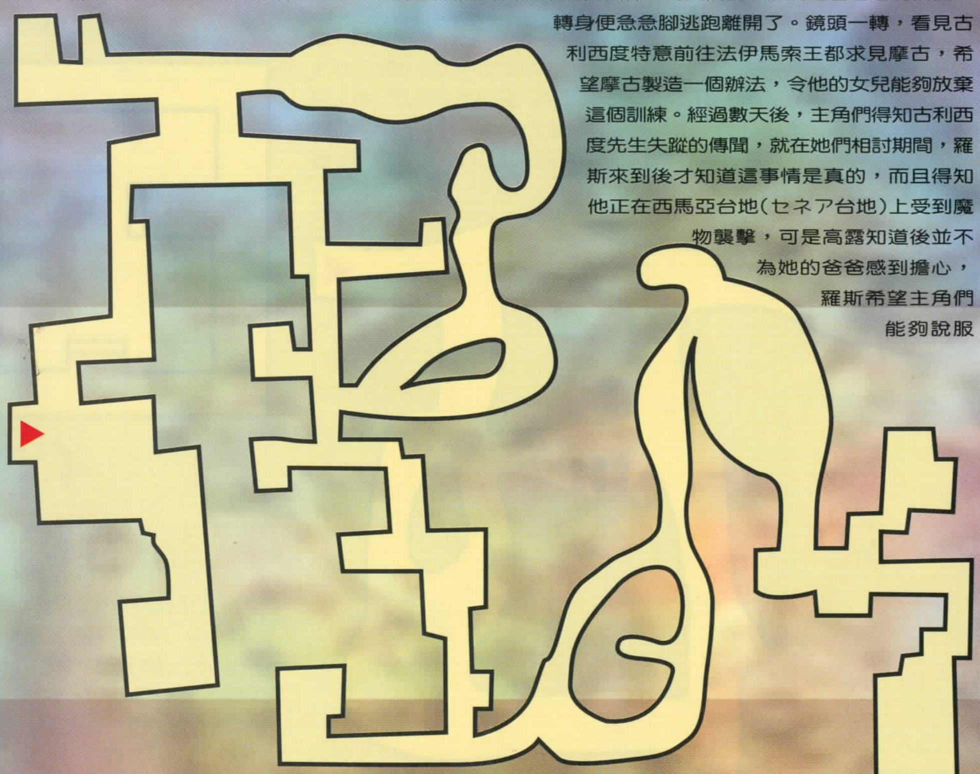


尋找高露(コノ)爸爸





當主角打算進入亞莉達的房間前，無意間聽見亞莉達和一位少女相討有關沙羅之塔的事件，當中只得知沙羅事件是屬於緊急事態，並不會向外界公開。主角回程途中，看見高露和她的爸爸正在發生爭執，二人說話中得知有關高露塔主的訓練，古利西度希望高露能夠放棄這個訓練，可是高露並沒有理會爸爸的說話，轉身便急急腳逃跑離開了。鏡頭一轉，看見古利西度特意前往法伊馬索王都求見摩古，希望摩古製造一個辦法，令他的女兒能夠放棄這個訓練。經過數天後，主角們得知古利西度先生失蹤的傳聞，就在她們相討期間，羅斯來到後才知道這事情是真的，而且得知他正在西馬亞台地(セネア台地)上受到魔物襲擊，可是高露知道後並不為她的爸爸感到擔心，羅斯希望主角們能夠說服





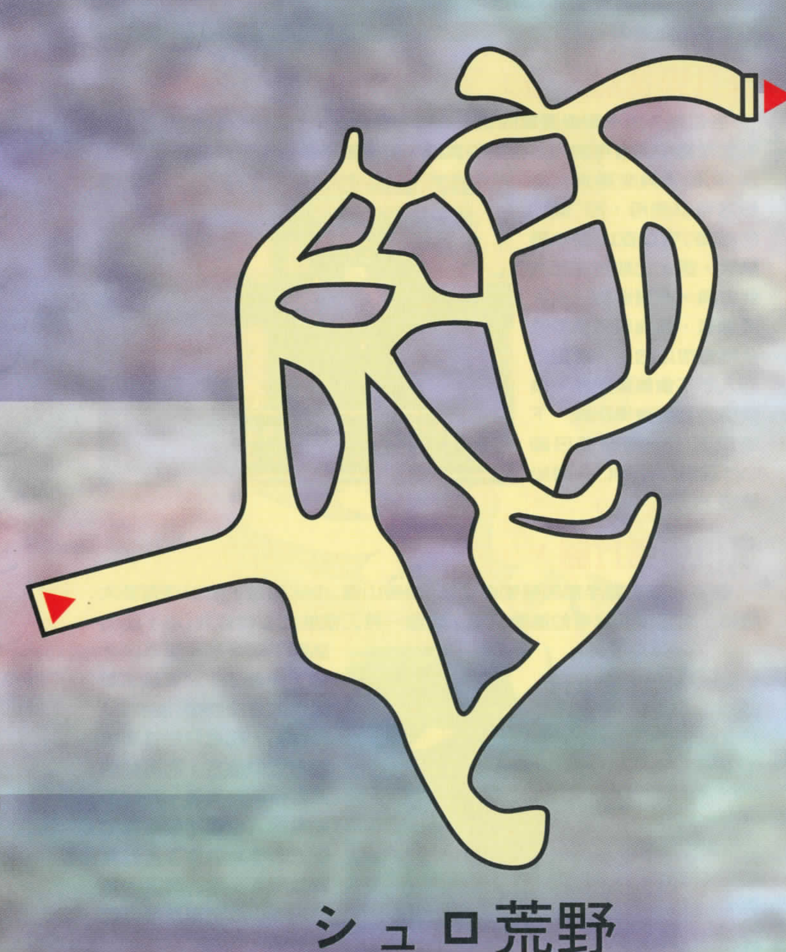
高露。於是，主角們便前往GURAHDA邸說服高露，而主角更大膽地向高露的面上打了一巴，說出其實爸爸對你是非常寵愛，並說出救助自己的媽媽時都沒有喧嘩後，終於都成功說服高露，接著主角便開始拯救的工作。當主角進入西馬亞台地時，正聯想起羅斯提及過古利西度處於西馬亞台地的深谷，於是依照他的提示，進入深谷救助古利西度。當主角進入深谷，原來高露已經早已來到，怎料這時卻出現一隻魔物。主角擊敗它後，高露叫爸爸一步一步地慢慢下來，可是他的雙腳已經麻痺，正當她們尋找辦法時，摩古出現並喚起三隻御使救助他，高羅則向爸爸道歉，而這事件亦總算安全結束。

取得銀之鈴



經過不少特別事情發生後，訓練終於再度開始。今次的課題就是前往迪度亞之廢墟（ディトアの廢墟），這處地方二年前因受到魔物侵襲而使這條村莊變成廢墟，而主角只要拾取放置村中的「鈴」便算訓練合格。玩者注意迪度亞之廢墟是一個像迷宮的地區，不小心便會容易迷失方向，不過只需要不斷向東方移動，便會發現一條石道，這就是通往村莊的入口。主角成功取得「鈴」向亞莉達報到後，亦代表她所提出的課題經已完結。





戰亂發生



完成米蘇詩試題的第二日，摩古前來主角們的家請求ANEMEA與他一起到守人廣場的墓地。在摩古於墓碑前向ANEMEA講解有關法伊馬索國的歷史時，加拿法突然出現，說出他感應到亞爾魯姆國將會發生叛亂，主謀則是該國領主卡斯法。雖然沒有明確的証據，但可能性非常之高，懷疑當中參加叛亂的人正是斯達姆隊伍，而ANEMEA則對JANIS和LANAN二人非常信任，並不會屬於叛亂的人。接著摩古便將一張由卡斯法送出的信件交給ANEMEA看看，要求她前往亞爾魯姆國打探一下事情。正當ANEMEA到達後，亞爾魯姆國與伊馬索國雙方已經發動戰爭，卡斯法因而挾持了她作為人質並帶往監牢中。就在這時，摩古的兒子因不滿爸爸的所作所為，所以特意救助她。至於ANEMEA於王宮裡逃脫時，伊馬索國的軍隊已經成功攻破亞爾魯姆國的防線，而JANIS和LANAN也有來到。二人分別擊敗強勁的魔法使，並成功殺掉卡斯法後，叛亂事件亦告一段落，而ANEMEA則安全成功脫離。





體驗塔主的生活



在主角們一起吃早餐的時候，LANAN說出亞加達牙兄弟（アガティア）的隊伍因訓練失敗而放棄，並且已經離開了法伊馬索國。第二天，主角們收到王宮寄來的信件，內容是有關下一個的訓練，而今次就交由六支柱中年齡最少的第四位訓練宮－莎莉姆（セリム）擔當。莎莉姆向主角們詢問有否嘗試體驗過塔主的生活，當然她們的回答是沒有，於是莎莉姆就決定抽選一人，於沙拿斯塔（サラスの塔）中體驗一下塔主的生活，為期七天。原來塔主每天的生活主要是保護塔頂的巨大美亞晶片，以及檢查塔外四周分佈不同位置的盾核裝置是否受到魔物的破壞。至於主角可以在塔的住所中閱讀有關「密核」、「盾核」和「製作盾核方法」的資料。「密核」是防止被魔物入侵伊馬索國的塔之心臟，不但需要花費大量美亞晶片，而且製作過程還非常複雜，製成後便會發出不思議的光芒。「盾核」的體積全長50cm，直徑20cm，放置於塔外四周的區域，其功效能夠產生出一幅普通人類不能看見的保護牆來防止魔物接近，不過唯一的問題，就是當經過一段時間，便會因魔物的意志而將盾核破壞，因此塔主的職責就是定期替換新的盾核。通常盾核擺放的位置位於距離塔100米附近，數量方面則維持十至數十個不等。至於製作盾核的方法，是將十粒青色晶片、十粒紫色晶片和「天使之輪」混合而成。看過以上的介紹，相信玩者都知道七日中的生活如何渡過，就是每天都需要出外四處調查盾核的狀況，而當中也可以開啟遊戲系統視窗觀看盾核的狀態資料。到了訓練最後的第七天，主角於塔中聽到一陣巨聲，於是便出外看看究竟。正當主角來到東之森4時，看見二隻魔物圍著一顆紅色水晶，眼前更出現一位名叫亞魯古．斯魯（アルク・シュール）的魔族領主，接著主角便與他的二名手下進行對決。玩者今次應付敵人的體力多達1200左右，只要多點使用「白兵戰」集中於一名身上，這樣取勝機會就相對提升。主角戰勝後，亞魯古轉眼間便消失了。



~ TO BE CONTINUED ~



不思議迷宮 浪人思寧2 鬼襲來!思寧城!

思寧繼續旅程「進攻鬼島」

BY 隨風



N64

發售商：	任天堂/CHUN SOFT
售價：	6800日圓
容量：	256 M
記憶：	–
發售日：	發售中
RPG／震動對應	

上期已為大家講解了《浪人思寧2》的玩法，及進入鬼島前的迷宮要點，相信大家已經建造好各位的「思寧城」了吧？今期將會為大家送上鬼島前半部的攻略，及各種物品／陷阱／道具...等的資料。好了，LET'S GO－

鬼島注意事項－

各位完成了「思寧城」了嗎？未完成可不要這麼早便看往後的攻略啊！(笑)現在筆者將會為大家介紹一下鬼島的特別事項，幫助各位更快地完成鬼島。其實鬼島並不是太難完成的，大家放心遊玩吧！

如何前往鬼島？

於前期攻略亦提過當玩者完成「思寧城」後，可以選擇前往鬼島或是繼續在「斯特山道」中冒險，若果各位想前往鬼島的話，只需跟到「思寧城」的通路前那個人聊天就會發生事件，往後想再次到鬼島亦只需跟那個角色聊天便可。



再遇同伴？：

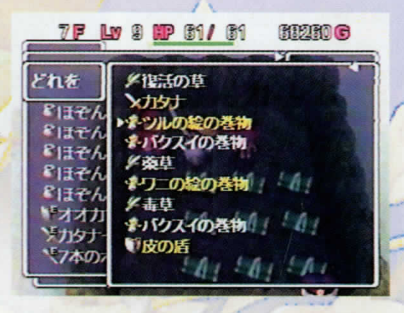
完成「思寧城」後，如果各位繼續在「斯特山道」中冒險的話，也許會發現一個問題－為何我的同伴們都不見了嘛！其實在完成「思寧城」後，同伴們會隨著事件一起到鬼島去，因此玩者在鬼島中可以再次找回他們一起冒險，可是在其他地方將不會找到他們。若玩者在冒險中令同伴喪命的話，則可以在以前跟他們相遇的地方尋找他們，例如瑪姆可以在麵館旁邊找到。



儲蓄是好習慣：

《浪人思寧2》最「可惡」的地方就是不能保留等級，當玩者重新進入一個迷宮後又需要重新儲LV！幸好武器及道具皆可以保留下來，因此平時玩者於一些容易的迷宮所得到的強勁道具例如是「龍草」千萬要留著切忌亂用，於鬼島才慢慢使用。而武器及防具則建議平時使用一些沒有強化的武器，即使踏中陷阱也不用害怕，不過記得要另外買一套武器防具來強化，留在鬼島中使用。另外什麼「杖」、「腕輪」則只需留下強的來使用，因為各位只能攜帶七種道具進入鬼島，所以一定要小心選擇。





進入鬼島前要點：

各位進入鬼島前最要緊的是，要記得多帶一些「識別的卷物」進去！因為於鬼島中將會得到極多強勁的武器，但是差不多所有都需要先使用「識別系」的道具來確認其身份才可以使用，而「識別的卷物」可以在山的中腹購買，因此比較建議使用此道具。亦要多帶一些飯團進去，因為於鬼島中甚少機會可以拾到，而且行商人亦不會售賣飯團。最後請先到訓練場訓練一下等級吧，一開始便已經LV3怎樣也比由LV1開始練好。



小小鬼島介紹：

基本上鬼島前半部的怪物全都在「斯特山道」中出現過，所以沒有多大問題，而且依照玩者的進度來玩，應該一兩刀便能把怪物殺死(若不能的話閣下請多儲一下等級才到下一關去)。不過比較麻煩的是鬼島很「漆黑」及「大霧」，玩者只能看到思寧附近的地方，而其他地方則會被掩蓋著，則使面前有敵人也看不到。鬼島看上去有難的樣子，但其實並沒有多大的難度，各位只需小心得事便可以安全渡過。

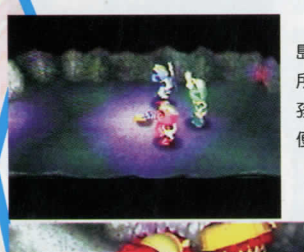


鬼島的經歷一

思寧又來了，各位有掛念我嗎？上期為大家講述了同伴們的小故事，各位是不是覺得他們很可愛呢？不過今次我冒險的目的其實是為了攻打鬼島，還拿特里村的村民一個平靜，因此現在將會告訴大家我在鬼島遇到的一點小故事，過程十分驚險刺激呢！



還記得初遇鬼族時那不美好的經歷－正當又餓又累的自己正受到拿特里村民的熱情招待，鬼族竟然來攻擊村莊，並不斷破壞村民的房屋，實在太可惡了！因此我決定建造一個用以守護拿特里村的城，但是邪惡的鬼族卻常常留意我們的建設進度，而且在我離去的時候趁機攻擊「思寧城」。好不容易把「思寧城」建造好，當然要立即「以其人之道還施其身」－進攻鬼島，雖然鬼島危機重重，不過我深信一定可以把它們消滅，讓拿特里村重拾寧靜的生活。



其實鬼族中並不是所有都是壞人，就像鬼族的女兒姬娜就是一個好例子。由於我曾經送贈過一棵藥草給她，因此她對我有一個不錯的印象。雖然當鬼族留意著我一舉一動的時候姬娜亦有參與，可是她卻不是在想該如何陷害我，反而只是對我們感興趣，後來她更跟我成為朋友，與我一起進攻鬼島！有了可愛姬娜的幫助，相信我們的進攻行動一定更加順利呢！



決定前往鬼島後，我們一行人浩浩蕩蕩地從海邊出發，向未知的世界前進。在途中我還遇到同伴們，他們為我打氣，並說他們要各自先行一步，看看誰比較快到達鬼島呢！唉，到時又要慢慢把他們找出來了！到達鬼島後真的有點可怕，因為四周的霧氣十分濃重，而且又漆黑一片，不過沒關係，我一定會成功攻陷鬼島的！

單獨冒險真的十分無聊，幸好不久之後就姬娜就出現了。她要求跟我一起進攻鬼島，可是她不是鬼族的女兒嗎？原來姬娜亦十分看不過她父親、亦即是鬼族首領的所作所為，因此決定跟我一起冒險以令父親清醒過來。雖然這個危險的旅程不應該讓女孩子參與－尤其是敵人是女兒，可是看姬娜對父親一片孝心我實在不忍拒絕，因此我們便一起繼續旅程。



在冒險之中，我已經重遇所有同伴了，很快地便到達姬娜的哥哥所管轄的地區，由於他是一個心狠手辣的傢伙，哈瑪爾決定扮成我的樣子。怎料大家所擔心的事真的發生了，由哈瑪爾假扮的「我」一進入敵陣就被攻擊，而他亦就這樣離開了我們。我把身上的衣服脫掉，穿上哈瑪爾之前穿著的衣服，感覺上哈瑪爾還是跟我們在一起，為了幫他報仇我更加要打敗鬼族！

鬼族果然卑鄙，到我進入後竟然出現了一群又一群的惡鬼，他們的首領當然就是姬娜的大哥！看到各式各樣的鬼怪聯群結隊地湧上來，每隻鬼都有不同的能力，有些是直接攻擊、有些使用弓箭…而且生命力亦不弱，我真的感到有點招架不住的感覺。可是看到身上的衣服，又想到村民的安危，只好再次打起精神對抗惡鬼們，到底今次的戰鬥，勝利之神會否站在我這一邊…？

往後的日子一

完成鬼島後遊戲就此完結？當然不是啦！別忘了咱們的思寧大人可是浪人呢，浪人的興趣就是四處冒險，思寧又怎會不找些更有趣的地方來旅行呢？（這…把自己的生命拿來開玩笑也算是「有趣」嗎？）在鬼島之後還會有隱藏迷宮，雖然筆者不會作太詳細的攻略，不過基本的事項還是會說明的。

如何進入隱藏迷宮？：

當完成鬼島之後，玩者到神社去可以找到一個隱藏的洞穴，還會出現一個幽靈王國（もののけ王國），以後思寧死亡的話將會自動回到幽靈王國。各位可以在幽靈王國找到一個99層的迷宮，當然要完成它可不是容易的事。另外，山的中腹那個「謎之井」其實也是隱藏迷宮來的，不過要發生過某些特別事件才可以進入。這件事件也跟幽靈王國有關係呢！玩者要先於幽靈王國捕捉三十隻怪物，再跟大八車的車工聊天，他會告訴玩者山中腹的謎之井被雷打到，並把各位送到山的中腹去，往後玩者就可以進入謎之井探險了！



隱藏迷宮的新玩意：

隱藏迷宮最吸引人的地方大概就是它多了捕捉怪物這一項功能，因為當出現了隱藏迷宮後，玩者有機會可以得到用以捕捉怪物的「怪物之壺」（モンスターの壺），慢慢享受捕捉怪物的樂趣！而且捕捉到的怪物還會成為同伴跟玩者一起戰鬥，真是好玩又有用處，若果思寧在中途去世的話，各位還可以到神社詢問怪物之壺的位置把它拾回呢！另外當出現謎之井後亦會出現新鮮的事，就是會出現「印」，把「印」跟道具合成後會令道具變得更強呢！



隱藏迷宮的目的：

幽靈王國雖然有99層，可是玩者並不是完成這99層迷宮就當是完成遊戲這麼簡單了。各位要不斷在這99層迷宮中冒險捕捉怪物，當把遊戲中全162種的怪物都捕捉後才算把幽靈王國完成。可是在這162種怪物中不乏強勁的敵人，有些還不是常常出現，要把它們全部捕捉談何容易？



有關「印」：

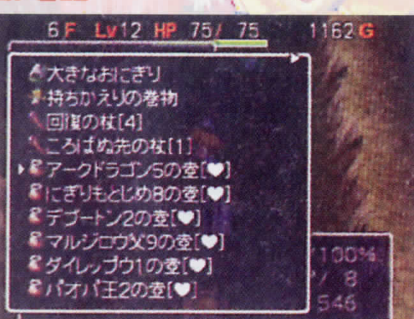
原來道具之間可以彼此合成呢，另外亦可以使用印來跟道具合成。首先介紹道具的合成方法吧！首先把要合成的道具給瑪些路吃後，拿麻魯洛





出來，最後對它們使用轉換之杖(のりうつりの杖)，瑪些路就會把道具吐出來供玩者使用。而印的合成法亦需要使用瑪些路，同樣地把要用的道具供瑪些路吃，之後將要合成的道具投向它就可以了。

一步一步邁向成功之路：



得到「怪物之壺」後要做的事當然就是捕捉怪物啦，可是若各位一開始便想到隱藏迷宮捕捉怪物的話，那筆者就只好贈閣下一句「自求多福」囉！玩者應該先到「斯特山道」中捕捉一些等級較低的怪物，一方面可以在戰鬥中得到幫手，另一方面亦可以熟習「怪物之壺」的用法。

各種怪物的應對方法：

到了幽靈王國後，怪物們可不會再「善待」思寧，雖然弱弱的敵人還是到處看見，但是亦會出現很多強勁的敵人，玩者想捕捉它們可要使用一些小手段呢！首先使用各位不同的道具一定是少不了的，而且亦需要使用一些特別的道具呢！例如要捕捉在水中的怪物的話，可以使用一些有關水的卷物令它走到地上去，並把它捕捉起來。

鬼島前半部的介紹

第一、二、三階段

前段迷宮並沒有什麼特別之處，而怪物方面則都是以前出現過那班敵人，因此沒什麼需要擔心的，倒是建議玩者先在這兒訓練一下等級，以免日後到更高級的迷宮就嗚呼哀哉了！另外如非必要，重要道具先別在這幾階段使用，留下來於更強的敵人面對才使用這些道具吧，否則到後期將會過得很辛苦。對了，這裏已經開始可以找到同伴了，小心留意。

登場怪物
地牢瑪瑙(あなぐらマムル)
基路(ケロぼうズ)
芝娜(チビオニ)
瑪瑙(マムル)
軟腳先生(足輕どん)
看不見的把手(にきりみならい)



第四、五、六階段

於這個階段中思寧將不能看到他自己，因為其四周將會陷入黑暗之中，不過放心阻礙並不大，最多是被突然彈出來的敵人嚇了一跳。而登場怪物亦十分容易，倒是第一次出現鬼族的敵人喇！不過今次出現的爾奧十分弱，玩者一劍就能把他殺死，不足為懼。反而是奧度兵及奧度軍曹這兩個難纏的對手需要多加注意，在這個地步中它們還算是最強的。

登場怪物
基路(ケロぼうズ)
軟腳先生(足輕どん)
看不見的把手(にきりみならい)
奧度軍曹(オトト軍曹)
奧度兵(オトト兵)
爾奧(チビオニ)
麻魯洛(マルジロウ)
斯德瑪(スイテキマル)
哈拉利(ハラヘリーニョ)



第七、八、九階段

各位若之前有好好訓練的話，來到這個階段應該不成問題，反正就只是進入一片霧的地方而已。而敵人方面則出現了強敵奧度大將，當然毒沙利亦十分利害。不過如困閣下已經訓練有數，即是面對再多的挑戰也能輕易解決，更何況只是區區兩隻小怪物？但若玩者一直懶惰的話，也許就會在這裏這個階段向死神報到了，相信大家都不想這麼快死吧？





登場怪物
基斯(ゲイズ)
都帕(ソドゥバ)
科先生(MR.ブーン)
侍先生(侍どん)
奧度軍曹(オトト軍曹)
奧度大將(オトト大將)
奧度兵(オトト兵)
可莫戰車(コドモ戰車)
把手變化(にぎり變化)
卡瑪斯(ガマグッチ)
哈拉利(ハラヘリーニョ)
基路基路(ケロケロぼうズ)
德寶窩(テッポーウオー)
華度魯(ワラドール)
華洛(ワルキチ)
毒沙利(毒サソリ)
瑪些路(マゼルン)

第十、十一、十二階段

來到這兒已經沒什麼問題，各位即管先練練等級罷！因為再過幾階段就要打中段BOSS了。這幾階層並沒太多特別事項，因為敵人不算太特別，但是要留意一點，就是某些階層樓梯將有機會堆滿惡鬼，各位當然沒可能一隻一隻打這麼笨啦！此時建議使用雷電卷物(いかずちの巻物)一次過把它們解決啦，而使用後還餘下的怪物則每隻作攻擊就可以了。

登場怪物
夏諸神官(ヒツジ神宮)
雅奇祭司(ヤギ司祭)
卡瑪斯(ガマグッチ)
朱利亞(ジライヤ)
素卡洛(ショウカンマル)
把手變化(にぎり變化)
大將先生(大將どん)
侍先生(侍どん)
金鋼(ケンゴウ)
瑪些路(マゼルン)
瑪些姆(マゼモン)
基路基路(ケロケロぼうズ)
華度魯(ワラドール)
蘇卡(シャーガ)
歌姆(ゴーレム)

第十三、十四、十五階段

這幾個階段可真難過呢，怪物們都強得要命，不但有會減弱等級的彎腰吉娜，又有超級轟炸機傲斯戰車，而盔甲古姆及哥奧亦挺利害的。不過在這兒練習倒是一個不錯的選擇，反正一會兒也要進行中段BOSS戰--跟姬娜的哥哥決戰。不過在這一關請別使用太多道具，留待一會兒的BOSS戰才用罷，因為一會兒真的會有一大群鬼湧上來呢！



登場怪物
蘇卡(シャーガ)
閒暇加帕(ひまガッパ)
彎腰吉娜(くねくねハニー)
不是鹽雞(まじしおいやん)
巴力奇那(パコレプキーナ)
古羅依(ウルロイド)
傲斯戰車(オヤジ戰車)
德寶龍(テッポウ竜)
盔甲古姆(ヨロイグモ)
哥奧(ゴツオニ)
阿米諸(アメンジャ)

中段BOSS戰

這個BOSS戰中要注意的當然就是姬娜的哥哥啦！因為他是各人的首領，故不論生命力、攻擊力及防禦力都勝人一籌。另外，他是防「水」，請別對他使用「水」系的攻擊。基本上玩者在門邊揮刀，鬼們會一隻隻地走過來讓各位斬，當然玩者亦可以用炸彈轟炸他們，令戰鬥快點結束啦！其實敵人的數量雖然很多，但大部份都很弱，首領以外的鬼都是一刀殺一隻的，非常方便。





DATA全剖析

怪物介紹一

古羅依(ウルロイド)



我跟依特一樣，都是斯特高級山道的危險人物呢！我的攻擊力及防禦力皆很高是一個原因，但最重要的其實是因為我懂得使用炸彈，只需輕輕一丟思寧的生命力就會去掉大半，夠危險吧？不過把我打敗後可以得到大砲的彈(大砲の田)，不錯吧？

生命力：52　攻擊力：20　防禦力：20　可得經驗值：60

卡瑪(ガマラ)



我比卡瑪斯略為弱一點，其他地方則差不多是一樣的，其實我們連樣貌都很相似，不同的只是顏色改變，綠色的我是否很顯眼呢？對了，消滅我後可得的經驗值比消滅卡瑪斯多呢！真是奇怪極了。

生命力：11　攻擊力：0　防禦力：29　可得經驗值：29

科先生(MR.ブーン)



我是一隻一看到思寧就會立即逃走的怪物，並且不會追殺玩者，很好吧？但由於攻擊我可以得到一棵力量之草(ちからの草)，因此玩者看我的時候，記得好好追殺我一番，用來儲儲力量之草也好吧！

生命力：16　攻擊力：6　防禦力：8　可得經驗值：8

奧度軍曹(オトト軍曹)



卑鄙卑鄙～我是一隻卑鄙的怪物！其實也不能說我是卑鄙喇，我只是在受到攻擊後會快速地逃入水中補充體力而已，這個可是我的特權來的啦，不用豈不是很可惜嗎？而且我還可以留在水中攻擊敵人呢！因此有我存在的地方，各位可不要走得太近水邊呢！

生命力：40　攻擊力：12　防禦力：4　可得經驗值：4

彎腰吉娜(くねくねハニー)



COME ON，BABY！我可是十分歡迎各位接近我的身邊呢，因為當思寧走近我身邊的時候，我就可以趁機削減他的等級，每次減一個等級呢。若果思寧還是殺不掉我的話，還可以多削減他多幾個等級，真高興呢！呵呵！不過每次殺死我的話可以得到300點經驗值，很不錯呢！

生命力：50　攻擊力：30　防禦力：30　可得經驗值：300

古利先生(MR.ヘリコ)



我是科先生的變種，在看到思寧後同樣會逃走，而且更是用比科先生快一倍的速度來逃走，利害吧？不過攻擊我之後可以得到幸福草(しあわせ草)，那麼玩者又有什麼可能不對我發出「追殺令」呢？

生命力：18　攻擊力：8　防禦力：10　可得經驗值：10

奧度大將(オトト大將)



我是奧度兵及奧度軍曹的變種，因此能力值比它們強多了，而且亦有它們的特性，就是可以在水中補充體力！不過我也不是完全沒有優點的，因為消滅我後可得的經驗值十分高呢，比起它們可謂多出一大截！

生命力：50　攻擊力：16　防禦力：5　可得經驗值：22

基斯(ゲイズ)



我是基斯，別看我只得一隻眼睛，我的攻擊是十分利害的！為什麼？因為我會伸出很多觸鬚來攻擊思寧，把他整塊臉包著，很噁心的攻擊方法吧？另外我亦有可能會把思寧現在裝備中的道具奪去，如果他剛好裝備了貴重的道具我就更高興了！

生命力：19　攻擊力：9　防禦力：11　可得經驗值：11

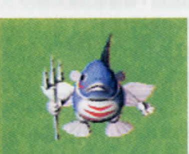
雅衣亞度(アイアンヘッド)



我是在斯特高級山道中出現的強勁怪物(就斯特山道來說算強勁的了)，我可以在距離玩者三步的位置攻擊玩者，換言之是遠距離攻擊手。因此建議玩者使用弓箭來對付我吧，因為各位根本沒接近我的機會。

生命力：40　攻擊力：21　防禦力：19　可得經驗值：43

奧度兵(オトト兵)



我是奧度兵呀，別看我樣子這般可愛，其實我是一隻挺利害的怪物呢！雖然我的防禦力不太高，但是攻擊力非常強勁，被我攻擊成功所受的傷害也挺不少呀！而且我的生命力亦不弱，思寧可能要多攻擊幾次才能把我消滅掉呢！

生命力：30　攻擊力：10　防禦力：3　可得經驗值：3

基路基路(ケロケロぼうズ)



我的能力值挺強的，因為我是基路的變種嘛！除了可以連續攻擊之外，我還有一個可怕的特殊攻擊，保證各位會對我恨之入骨呢！這個特殊能力就是使思寧使用中的劍下降一個等級，辛苦強化的劍被這樣對待，氣死了沒？

生命力：20　攻擊力：11　防禦力：4　可得經驗值：30

地牢瑪瑙(あなぐらマムル)



我是瑪瑙的變種呢，除了瑪瑙之外，我就是所有怪物之中最可愛、亦是最弱的一隻，相信不論等級多弱的玩者看到我都可以一刀就把我殺了呢！嗚，我真是一隻可憐的怪物。

生命力：8　攻擊力：4　防禦力：4　可得經驗值：4

傲斯戰車(オヤジ戦車)



我首次出現的地點是鬼島，相信各位都猜到我的來頭十分大吧？沒錯，我的確是一隻很強的怪物，因為我是一個「炮台」！當我發現思寧之後，就會不斷向他發射炸彈，而且每次攻擊都會扣掉他很多的生命力，嘿嘿，思寧受死吧！

生命力：41　攻擊力：13　防禦力：17　可得經驗值：41

基路(ケロぼうズ)



大家好，我是基路呢(但不是「百變小X」中的基路仔)，我的能力值不算太強，但由於很早便會出現，因此對當時的思寧來說也許我亦算是一名強敵呢！我的攻擊方法是連續攻擊，思寧的生命力不夠高的話隨時被我打死。

生命力：6　攻擊力：6　防禦力：6　可得經驗值：6

依特(イダテン)



我可是斯特高級山道的危險怪物呢，這是因為我的攻擊力及防範力皆很強，而且最重要的是，我的速度非常快，基本上思寧攻擊我一次，我就可以回贈它兩次攻擊，強吧？因此面對我的時候不宜使用埋身戰，最好於遠處慢慢攻擊。

生命力：35　攻擊力：18　防禦力：18　可得經驗值：18

卡瑪斯(ガマグッチ)



我是可愛的小怪物，不會攻擊人的，很好吧？但是我有一個不太好的習慣，就是很喜歡偷竊別人的金錢，再加上我的速度又快，因此思寧每次看到我也會失去不少金錢呢！不過若各位能夠成功消滅我的話，倒能得到不少金錢。我辛苦偷回來的金錢呀！

生命力：16　攻擊力：0　防禦力：35　可得經驗值：25

金鋼(ケンゴウ)



吼吼吼，我是金鋼、金鋼是我！身為金鋼的我，生命力及攻擊力自然不會低，而且我還有一個可怕的特殊技，就是將思寧裝備中的防具打至吹飛，一個不小心還會掉中水中呢！哈哈，要消滅沒有防具的思寧真是易如反掌。

生命力：42　攻擊力：19　防禦力：19　可得經驗值：19

歌姆(ゴーレム)



各位覺不覺得我很似埃及的石像呢，石像的攻擊可是很強的啊！而且我還是非一般石像，不但攻擊力強，連生命力及防禦力都不弱，雖然我沒有特殊技，但也是一個不能小虧的敵人，小看我的話你一定會後悔！

生命力：43　攻擊力：20　防禦力：18　可得經驗值：40

斯德瑪(スイテキマル)



雖然我的能力值最弱，但其實也許我才是最大的那個呢！因為素卡洛及朱利亞都是我的變種，所以我們的攻擊方法大量相同。而我所放置的陷阱則是「像水的保度」(水てきポットン)，思寧會否踏中它呢？嘿嘿。

生命力：12　攻擊力：7　防禦力：7　可得經驗值：7

把手變化(にぎり変化)



我是由把手見習變種而來的，但並不是因此而得名。為什麼我會叫做把手變化？是因為我會對思寧身上的道具耍些小手段，令它們作出變化，當然會變成什麼就不得而知了。而其他能力值則比把手見習高出一點。

生命力：28　攻擊力：12　防禦力：11　可得經驗值：11

哥奧(ゴツオニ)



喂，看到鬼大爺我還不快快下跪？我可是鬼族中的重要成員啊！攻擊子防禦能力強不在話下，連生命力亦十分強，最利害的是我可以倍速行動呢！對著思寧這隻遲鈍鬼，我哥奧想不獲勝也很難呢！

生命力：60　攻擊力：15　防禦力：20　可得經驗值：70

老虎(タイガーウッホ)



嘿嘿嘿，可愛的思寧，你又來探我了嗎？老虎我最喜歡思寧這小伙子了，閒時抓抓他不知多好玩，還可以把他拋來拋去，例如把他拋入陷阱中，又或是跟同伴們施展「愛與友情的攻擊」，把思寧當成球似地拋擲攻擊。

生命力：33　攻擊力：16　防禦力：15　可得經驗值：15

素多(ねすっトド)



嘻嘻，各位好，素多是也！素多我可是一個乖孩子呢，完全不會攻擊敵人，只不過比較喜歡在別人身上「借」走喜歡的東西而已。各位想拿回我偷走的東西嗎？很容易，只需要把我殺掉就可以了，但是以思寧的身手來說也許有點困難呢！

生命力：15　攻擊力：0　防禦力：10　可得經驗值：10

可莫戰車(コドモ戦車)



雖然個子小小，但是我絕對不是個容易對付的敵人呢！若果思寧接近到我還好，因為我的生命力很弱，很容易被消滅，但如果讓我有機會作遠距離攻擊的話，慢慢射箭也能把思寧殺死！當然玩者亦可以其人之道還施其身，用弓箭來對付我啦！

生命力：26　攻擊力：10　防禦力：12　可得經驗值：12

爾奧(チビオニ)



我也是鬼之子呢，不過我很好鬼的，攻擊力及防禦力都很低，而且生命力亦不高，很容易對付，實在是人畜無害的啊！其實不用我說，你們都應該知道我很好的吧，看看我善良的雙眼就知道我是多麼的誠實、可愛、美麗、大方...(下略一萬字)

生命力：12　攻擊力：10　防禦力：6　可得經驗值：8

巴力奇那(パコレプキーナ)



我巴力奇那的興趣是在空中飛來飛去，請先別當我是怪人，你們不覺得在空中飛會令敵人更加難成功攻擊嗎？就像那個笨思寧一樣，老是被我耍得團團轉，真是有趣。另外我亦能夠於牆壁移動，當我進入牆壁後思寧完全不能攻擊我呢！

生命力：50　攻擊力：24　防禦力：18　可得經驗值：60

鹽雞(しおいやん)



各位餓了嗎？千萬別吃了我啊！雖然我名叫鹽雞，但其實是一隻嘔心的雞，我最喜歡用舌頭來攻擊思寧－不斷舔他，最好令他整塊臉都是口水「嘶嘶嘶嘶～」(喂，這本可不是變態雜誌！)啊，對了，我的特殊能力是令思寧的力量下降一點。

生命力：11　攻擊力：4　防禦力：6　可得經驗值：6

超芝娜(ちゅうチンタラ)



我是可愛的圓波波超芝娜，啦啦啦～超芝娜是芝娜的變種呢，能力值只是比她高一點，沒什麼好害怕的呀！因此看到我千萬別這麼快打下來嘛，人家超芝娜也是會痛的，反正我的攻擊力又不強，先讓我攻擊一下嘛！

生命力：15　攻擊力：9　防禦力：10　可得經驗值：10

巴力奇(パコレプキン)



橙色的南瓜怪人就是我，呵呵呵！我通常都只要在空中攻擊思寧而已，雖然也懂得進入牆壁，但由於道行未到因此很少使用，要攻擊我的話，請走到我旁邊直接攻擊，又或是在遠處射箭殺死我吧，我的生命力很弱而已。

生命力：38　攻擊力：20　防禦力：16　可得經驗值：16

祖帕(シップウ)



覺不覺得我很似某隻怪物？其實我是依特的變種。跟依特相同，我的速度亦是十分快，再加上攻擊力及防範力又高，希望我不會一擊就把思寧給殺了吧！另外我的生命力亦不低的啊，各位可要加把勁才能把我打倒。

生命力：60　攻擊力：18　防禦力：23　可得經驗值：85

芝娜(チンタラ)



芝娜並不是自誇呢，除了瑪瑙之外，我就是所有怪物之中最弱的。攻擊力及防禦力都只得3點，而生命力亦只得少得可憐的6點。唉，芝娜我還真是命苦呢，雖然長得可愛卻這麼弱，難道這就是所謂的「天妒紅顏」？

生命力：6　攻擊力：3　防禦力：3　可得經驗值：3

巴度卡魯(バットカンガルー)



我是一個可怕的敵人，因為我的速度極之快，只要輕輕一揮手上的倍速之杖(倍速の杖)，我的速度就會加倍，再加上強大的攻擊力，要對付思寧又有什麼困難？不過若果各位有能力殺死我的話，我將會送你一枝倍速之杖，高興嗎？

生命力：44　攻擊力：16　防禦力：17　可得經驗值：52

蘇卡(シャーガ)



我於斯特中級山道中可算是強勁的敵人，由於我有四隻手，而且全都裝備了武器，所以我可以作出兩次攻擊。我的攻擊力亦十分強，因此各位記得盡快把我打倒，不然被我多攻擊幾次，也許就會命在旦夕囉。

生命力：37　攻擊力：19　防禦力：18　可得經驗值：18

德寶龍(テッポウ竜)



我沒什麼可怕喇，別以為我叫作「龍」就會像龍一樣可怕，我可是十分可愛的。只不過我的興趣是噴噴水而已，放心，沒什麼的，殺傷力不大，龍口水而已嘛，也許跟湴水差不多，反正思寧也沒容可毀。

生命力：29　攻擊力：16　防禦力：15　可得經驗值：34

哈拉利(ハラヘリーニョ)



我的攻擊力不強、我的防禦力不高、我的生命力亦很低，但是卻有一個隨時害死思寧的特殊能力，就是令思寧的「滿腹度」下降5點，平時只要吃吃飯團就可以解決，但是在沒有食物的時候，也許思寧會就此一命嗚呼。

生命力：15　攻擊力：9　防禦力：10　可得經驗值：10

素卡洛(ショウカンマル)



我的樣子可愛嗎？像不像「多啦B夢」呢？我各方面的能力值不算太強，因此很容易便會被打敗，但由於我的報復心理很強，因此在我死後我也許會放置一個陷阱在玩者面前呢！而我最喜歡放置「召喚開關掣」(召喚スイッチ)這個陷阱了。

生命力：32　攻擊力：18　防禦力：16　可得經驗值：16

德寶窖(テッポーウオー)



我是德寶龍的前身，亦即是它未變種時的樣子，是不是更可愛呢？我同樣沒什麼殺傷力，不過會略為拿思寧身上有關水的卷物來「遊玩」一下，沒什麼問題吧？效果倒多是版圖有些微改變，真的只是一些喇！

生命力：15　攻擊力：5　防禦力：10　可得經驗值：30

巴王(バ王)



我是巴王，既然稱作「王」，我的能力自然不會太低，攻擊力、防禦力及生命力都屬於中上的我，思寧能打敗我嗎？而且我還有令思寧的特殊物品變成無效的特殊技，認輸了嗎？不過若然孩子你能打敗我，便贈你一把封印之杖(封印の杖)吧！

生命力：55　攻擊力：20　防禦力：19　可得經驗值：47

朱利亞(ジライヤ)



我各方面的能力都比素卡洛略為弱一點，而攻擊方法亦跟它很像，大家都是喜歡放置陷阱的傢伙呢！而我最喜歡放置的是地雷陷阱，最好是於直路上放置，剛好阻著思寧的道路，令他非得要踏中陷阱不可。

生命力：30　攻擊力：17　防禦力：15　可得經驗值：15

把手見習(にぎり見習)



攻擊力低，防範力又低，最適合一刀一隻，方便快捷。啊！我不是在賣什麼廣告，只是在作自我介紹喇。我是「把手系列」中最弱的把手，在斯度初級山道中就可以找到我的身影，對思寧來說一點也不會構成威脅。

生命力：12　攻擊力：5　防禦力：6　可得經驗值：6

巴特(ピコタン)



我是最喜歡使用槌仔攻擊人的巴特呢，雖然我是思寧的敵人，但亦常常在無形中幫助了思寧不少。因為每當我看到陷阱時，我就會立即把清除掉，不但令思寧不再受到陷阱的攻擊，還有了空檔時候讓他攻擊我，真是好心沒好報！

生命力：13　攻擊力：9　防禦力：6　可得經驗值：6

職業特「攻」隊

夏諸神官(ヒツジ神宮)



在遊戲剛開始的時候我還算是一個比較強的敵人，當然在後期根本不是思寧的對手。平時我只會對思寧使用普通攻擊，令他減點生命力，不過其實我也懂得特殊技的，就是令思寧的力量在一定時候減半。

生命力：27　攻擊力：14　防禦力：14　可得經驗值：14

麻魯洛(マルジロウ)



我是麻魯洛，雖然我跟烏龜長得很像，不過別當我是牠的同伴啊。雖然我的攻擊力並不高，但是我的攻擊方式可是會令思寧感到很頭痛，因為我是旋轉著衝向他的，思寧不會受到太大的傷害，但是身上的物品卻會跌出來，尤其是很容易把「壺」打破呢！

生命力：12　攻擊力：8　防禦力：8　可得經驗值：8

侍先生(侍どん)

我是侍先生，別看我個子小，我的攻擊很強的，對當時的思寧來說完全是一個強敵。不過我的攻擊方式倒是沒什麼特別之處，只是你攻擊我一下，我回敬你一招的，可是一戰下來思寧也許會發現自己沒了一半能源呢！

生命力：23　攻擊力：12　防禦力：12　可得經驗值：12

閒暇加帕(ひまガッパ)



其實我並不算一個強勁的敵人，但由於我可以在水中游泳，常常會突然出現來攻擊玩者，因為比較麻煩。另外我亦會拾起道具來攻擊玩者，若不小心被「龍草」(ドラゴン草)及「炎之草」(炎の草)等道具攻擊的話，思寧可是會減去不少生命力的。

生命力：27　攻擊力：14　防禦力：14　可得經驗值：14

麻魯洛哥哥(マルジロウ兄)



我跟弟弟麻魯洛的攻擊方式相同，都是突然撞向思寧讓他掉出身上的東西。不過畢竟身為哥哥的我是比較強的，通常都能成功把思寧身上的物品撞出來，不知會否氣死他呢？尤其是看到他的「壺」摔得粉碎時簡直大快「怪物」心呢！

生命力：13　攻擊力：9　防禦力：11　可得經驗值：11

軟腳先生(足軽どん)



我是名符其實的軟腳先生，我的能力值雖然不算太低，但是完全不會令思寧構成威脅，真可惜。而攻擊方式則跟侍先生一樣，因為我正是它的容易版，各位應該可以想像得到我的能力有多強了吧？

生命力：10　攻擊力：5　防禦力：5　可得經驗值：5

保斯(ボウヤー)

我雖然也是遠距離攻擊者，但是明顯地比同類型的怪物要弱得多。因為我只懂得使用木箭，攻擊力很低，而且射不中思寧的木箭還會留在地上，玩者可以拾起它來使用，所以說其實我是一隻好怪物呢！

生命力：17　攻擊力：11　防禦力：10　可得經驗值：10

雅奇祭司(ヤギ司祭)





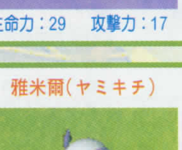

大家記得夏諸神官嗎？我是它的「加強版」呢(笑)！我的攻擊力子防禦力雖然跟夏諸神官差不多，但是特殊能力卻比它強多了，就是令思寧的最大生命值於有限時間內縮減一半，此時若他遇到什麼強勁敵人的話，嘿嘿...

生命力：29　攻擊力：17　防禦力：16　可得經驗值：16

大將先生(大將どん)

我是侍先生的強化版，因為能力值介於侍先生及軟腳先生之上，攻擊方法大置上跟他們兩者相同，不過倒是多加了一樣新的能力，就是使用魔法來攻擊思寧了，正因如此，玩者面對我時要加倍留神，否則也許就此命喪黃泉。

生命力：31　攻擊力：16　防禦力：19　可得經驗值：19



保道歌(ボーンドラゴン)

我是在斯特高級山道後才會出現的怪物，因此不論是攻擊力或是防禦力皆很強，不過相信以當時思寧的實力來說，只要留意一點應該不致於被我殺死才對。把我消滅後亦可以得到不少經驗值，各位可以先儲點等級才打BOSS。

生命力：61　攻擊力：23　防禦力：20　可得經驗值：57

雅米爾(ヤミキチ)



我是一隻可以自由自在於天空上飛翔的怪物，最喜歡飛到水面上，你打不到我。又喜歡突然出現，用我那酷似死神鐮刀的武器來攻擊思寧。不過我的生命力實在很弱，思寧只需輕輕一斬便能殺了我，人家不依呀！

生命力：10　攻擊力：6　防禦力：6　可得經驗值：6

毒沙利(毒サンリ)

我是斯特中級山道後半部第一層的最強霸主，因為我的攻擊力實在不低！可是如果思寧裝備了防「毒」防具的話，我就完全拿他沒有辦法了！另外我的特殊技是使用會令思寧力量下降的毒針，要小心啊！

生命力：28　攻擊力：15　防禦力：17　可得經驗值：17

不是鹽雞(まじしおいやん)

我是鹽雞？我不是鹽雞！雖然我跟它很像，可是我跟它是不同的，就連名字亦要特別聲明－「不是鹽雞」。我的攻擊並沒有什麼特別之處，倒是特殊攻擊需要擔心，因為我會削弱思寧一點的力量最大值呢！

生命力：40　攻擊力：10　防禦力：18　可得經驗值：35

華度魯(ワラドール)



基本上大家並不用擔心我這個敵人，因為我實在沒有什麼特別之處。最麻煩的地方大概就是我會令思寧裝備中的武器受到咀咒，這樣也沒有什麼問題嘛！(這...這叫做沒什麼嗎？武器受到咀咒是很嚴重的！)

生命力：25　攻擊力：13　防禦力：15　可得經驗值：14

馬武者



我馬武者應該算是一個強敵吧？不論是遠距離攻擊或是近距離攻擊也可以令到思寧極為苦惱。在遠處的話，銀箭一出，百發百中；在旁邊的話，屁股一撞，思寧遭殃。如果只有我一個的話也算比較安全，假如我同伴或是老虎先生也在的話，嘿嘿...後果不敢想像。

生命力：26　攻擊力：12　防禦力：13　可得經驗值：13

瑪些姆(マゼモン)



我很醜，但我很溫柔，因此我會溫柔地攻擊你的，思寧。不過我最重要的用處可不是用來攻擊人，而且幫助思寧合成道具，當然思寧要先成為我的主人啦！各位有什麼想合成的請給我吃吧，我會用我的胃幫你合成的！

生命力：32　攻擊力：19　防禦力：16　可得經驗值：45

華洛(ワルキチ)



我是雅米爾的強化版，不過只是能力值加強了而已，完全沒有新的能力加入！當然，我也有於空中飛翔的能力啦，但是玩者只要小心攻擊，就可以完全不用受到分毫的傷害，也可以把我打敗。

生命力：21　攻擊力：16　防禦力：12　可得經驗值：25

阿米諸(アメンジャ)



我怎樣也算是BOSS之一，雖然是中級山道的BOSS。我的特色是可以連續攻擊兩次，如果思寧的生命力低點也會被我立即KO！不過到後期於鬼島遇到我的時候，我已經不是思寧的對手了，他可以兩次攻擊就解決我呀！

生命力：54　攻擊力：18　防禦力：20　可得經驗值：20

瑪些路(マゼルン)



我的用處跟瑪些姆一樣，都是為思寧合成道具。不過如果以敵人的身份來說，思寧應該比較害怕我吧，因為我的能力值比瑪些姆高，思寧受到攻擊後所受的傷害自然更大，但是思寧還是要接近我，誰叫他要怪物幫他合成。

生命力：50　攻擊力：30　防禦力：30　可得經驗值：300

都帕(ンドゥバ)



我是有「變裝僻」的都帕呢！我每次都會裝備成道具引誘笨蛋思寧過來，再變回原來的樣子攻擊他。由於思寧根本不知道我是敵人，因此第一次的攻擊他反應不過來，一定會攻擊成功的！

生命力：23　攻擊力：10　防禦力：7　可得經驗值：7

盔甲古姆(ヨロイグモ)



我只會於斯特高級山道的BOSS層出現，並且是由女王古姆衍生出來的。我的攻擊力及防禦力都很高，而且消滅我後亦能得到很高的經驗值。如果只有我一個人的話應該比較容易對付，可是有比我更強的古姆女王在...請加油吧！

生命力：55　攻擊力：21　防禦力：23　可得經驗值：100

瑪瑙(マムル)



我是整隻遊戲中最弱的怪物，即使在遊戲剛開始，而且完全不裝備任何道具也可以輕易把我殺死。然而我是很弱，可是對玩者卻沒有多大的幫助，因為我只有2點經驗值，即是多殺幾隻也只是在浪費時間而已。

生命力：5　攻擊力：2　防禦力：2　可得經驗值：2

岩獸斯度(岩獸ズドン)



大家看到我身上佈滿岩石，應該都猜到我就是岩獸斯度啊！我一直長居於斯度高級山道中，因為平時要見到我可不是這麼容易呢！我的興趣是把思寧攻擊至吹飛，實在太好玩了，簡直就像玩具一樣！

生命力：55　攻擊力：27　防禦力：21　可得經驗值：40

女王古姆(女王グモ)



我可算是今次「怪物介紹」之中最強的怪物吧？誰叫我是高級山道的BOSS嘛，而且女權之上，身為女王的我能力強又有什麼出奇？我不但攻擊力或是防禦力皆很多，更有170點的生命力，思寧你能夠消滅我嗎？呵呵呵呵～

生命力：170　攻擊力：30　防禦力：30　可得經驗值：200

道具介紹一

武器篇：

武器名稱	攻擊力	可使用印數	買入價	賣出價	簡介
根本(こんぼう)	3	3	300	100	剛開始遊戲時所得的武器，若沒有可用的武器便選它吧！
長卷	6	4	400	200	略為好一點的武器，雖然攻擊力還是不太高，但是夠用的了。
刀(カタナ)	10	5	900	300	攻擊力較為強的武器，建議於遊戲初期使用。
妖刀(妖刀かまいたち)	5	4	6000	2400	雖然攻擊力並非十分高，但勝在不論於怪物的正面或是左右兩方都可以成功攻擊。
DRIAN BUSTER(ドレインバスター)	6	5	10000	5000	攻擊力雖然不是十分強，但卻是可讓思寧一個人對很多個敵人的武器。
一刀殺(一ツ目殺シ)	9	4	4500	2000	武器最大的吸引之處是攻擊力比較高，通常可以一刀殺一隻怪物。
成田之鐮刀(成田のカマ)	5	5	5000	2000	對付鬼系可以得到很好的效果。
十字鎬(つるはし)	2	5	3500	1600	可以破壞牆壁的武器。
莎莉之十字鎬(サトリのつるはし)	12	4	20000	10000	由合成得到的武器。
回復之劍(回復の剣)	6	3	20000	10000	由合成得到的武器，可以回復生命力。
奧度斯(オトトスピア)	4	5	4000	1600	對待水中的敵人可以得到很好的效果。
SPORK SWORD(スパークソード)	7	6	15000	7500	當攻擊到一個程度可使出「強勁的一擊」。
復活武士(かつおぶし)	4	2	2000	1000	攻擊力低的武器，但是可以復活。
棍棒(ごんぼう)	3	2	–	250	沒什麼用處的武器。
木刀(木づち)	3	5	4000	2000	被陷阱攻擊的話有可能會壞掉。
銅狐狸(どうたぬき)	12	6	3600	1200	前作最強的武器，可以使用的印數挺多的。
獅子之頭(アイアンヘッドの頭)	9	7	5000	2500	可以作遠距離攻擊，亦可以雙手皆裝備。
金鋼之刀(ケンゴウの刀)	7	4	900	3200	只要比敵人攻擊得快，就可以把敵人的武器打落。
使用後捨棄的劍(使い捨ての剣)	35	3	3000	1500	剛使用時十分強，慢慢就會變弱。
長矛(ヤリ)	6	7	11000	4000	可以作遠距離攻擊。

防具(盾)篇：

防具名稱	防禦力	可使用印數	買入價	賣出價	簡介
皮之盾(皮の盾)	4	5	2000	1000	即使受到青蛙雨(ケロケロ雨)攻擊也不用怕武器的能力會減弱，因為皮之盾防水。
戰鬥反擊(バトルカウンター)	7	5	4000	1000	被敵人攻擊後盾會自動還擊
地雷的巴利之盾(地雷なバリの盾)	8	5	5000	2000	防禦力挺強的盾。
鱗之盾(うろこの盾)	6	5	6000	3000	可是避免受到「毒」的攻擊。
萬族之盾(ばん族の盾)	6	5	1500	700	最沒有用處的防具，不要也罷。
大冑之盾(オオカブトの盾)	10	5	7000	3000	要合成後才能得到特殊能力。
重裝之盾(重装の盾)	15	3	3000	1200	防禦力高，但由於太重而令思寧移動速度減弱。
絕望的盾(見切りの盾)	2	5	10000	5000	可以避開怪物的攻擊。
多多之盾(トドの盾)	6	6	6000	1500	使用了這個可防止被素多(ねずットド)偷竊。
鍛煉之盾(きたえた木の盾)	2	1	3500	500	每代的浪人都會使用，而且更加強化5~8點。
使用後捨棄之盾(使い捨ての盾)	40	3	1600	600	於初期防禦力十分高，隨著敵人的攻擊而變弱。
矛之盾(矛の盾)	7	5	13000	5000	防禦力很高的武器，而且可以雙手都裝備。

杖篇：

杖的名稱	買入價	賣出價	簡介
知道場所的杖(場所がえの杖)	800	400	可以得知怪物身處的地方。
吹飛之杖(ふきとばしの杖)	500	250	可以把怪物吹走。
遲鈍之杖(鈍足の杖)	1200	400	被使用者會變成遲鈍。
拉過來的杖(引きよせの杖)	800	400	可以把於遠處的道具、同伴及怪物吸引過來。
隧道之杖(トンネルの杖)	2000	1000	以直線掘破牆壁。
火焰的杖(火ばしらの杖)	2500	1200	用火來攻擊敵人。
先弄倒之杖(ころばぬ先の杖)	1000	500	用道具來攻擊敵人。
了解物品的杖(物知りの杖)	1000	500	可以識別敵人的資料。
轉換之杖(のりうつりの杖)	500	250	對合成道具中的怪物使用，讓它轉換合成中的道具。
回復的杖(回復の杖)	800	400	使用對像的生命力會回復。
白班點之杖(じらぶりの杖)	2500	1200	可以加強怪物同伴的攻擊能力。
幸福之杖(しあわせの杖)	3000	1000	對怪物同伴使用可以令它提升等級。
不幸的杖(不幸の杖)	2500	1000	會令等級2以上的同伴及怪物變得不幸的杖。
投擲草的杖(草投げの杖)	3000	1200	可以投擲草。
接受草的杖(草受けの杖)	3000	1400	可以放草入去。

箭(矢)篇：

箭的名稱	買入價	賣出價	簡介
木之箭(木の矢)	20	2	遠距離攻擊敵人，攻擊力低。
鐵之箭(鉄の矢)	60	10	遠距離攻擊敵人，攻擊力一般。
銀之箭(銀の矢)	80	20	遠距離攻擊敵人，攻擊力高。
德夫特之石(デブータの石)	150	70	可攻擊思寧面前的敵人，但是攻擊範圍不大，攻擊力也低。
大砲之彈(大砲の弾)	100	50	可大範圍地攻擊前方的敵人。
特價券(割引券)	2	1	1張券可令道具升價2%，最多使用40張。

腕輪篇：

腕輪的名稱	買入價	賣出價	簡介
投擲的腕輪(遠投の腕輪)	4000	2000	向牆壁投擲道具可把牆壁打破。
窺探之腕輪(とうしの腕輪)	10000	5000	得到敵人與道具的位置。
百發百中的腕輪(百発百中の腕輪)	7500	3000	使用弓箭時一定命中目標。
力量之腕輪(ちからの腕輪)	5000	3400	力量增加三倍。
鹽雞腕輪(まじしおの腕輪)	5000	2500	不用受到鹽雞的特殊攻擊。
曲折的腕輪(まがりの腕輪)	5000	2500	可以把牆壁打破。
防蠻腰吉娜的腕輪(くねくねよけの腕輪)	3000	1500	不用受到蠻腰吉娜的攻擊。
防哈拉利的腕輪(ハラヘリよけの腕輪)	5000	2500	不用受到哈拉利的特殊攻擊。
回復的腕輪(回復の腕輪)	5000	2500	裝備後可以加快生命力回復的速度。

卷物篇：

卷物的名稱	買入價	賣出價	簡介
識別之卷物(識別の巻物)	500	250	可以用以識別道具。
大地惠賜的卷物(地の恵みの巻物)	1200	600	強化防具，提升防禦力。
天空惠賜的卷物(天の恵みの巻物)	1200	600	強化武器，提升攻擊力。
睡著之卷物(バクスイの巻物)	1200	600	可以令版面上的敵人睡著。
撤離的卷物(引き上げの巻物)	500	250	可以把身上的道具傳回拿特里村。
驅邪的卷物(おはらいの巻物)	1000	500	如果身上的武器或防具受到咀咒可以用這個卷物解除。
分身之卷物(分身の巻物)	1000	500	生出分身後敵人只會攻擊分身。
雷電之卷物(いかずちの巻物)	500	250	以雷電攻擊版面上的敵人。
炎上之卷物(炎上の巻物)	500	250	攻擊思寧附近的敵人，範圍較大，不過要小心同伴。
聖域之卷物(聖域の巻物)	7500	2500	把它放置在「瑪姆」身上，可以令他也攻擊敵人。
大部屋之卷物(大部屋の巻物)	2000	1000	可以把思寧腳下的地版換成別的地版。
吸出的卷物(すいだしの巻物)	3000	1500	可以把某些需要把壺打破才可取回的道具，從壺中拿出來。
不要陷阱的卷物(ワナけしの巻物)	1000	500	令該層的所有陷阱消失。
不要水的卷物(水がれの巻物)	1500	750	可以令水中的敵人走到地上。
冰之卷物(冰の巻物)	1000	500	被使用者將會在一定時間內處於凍結狀態。
蘇娃蘇娃之卷物(ゾワゾワの巻物)	1000	500	用以攻擊敵人的卷物。
不用拿著的卷物(持ちかえりの巻物)	1000	500	可以把道具傳送回拿特里村。
增大壺的卷物(壺增大の巻物)	2000	1100	可以增加壺的容量。
白紙的卷物(白紙の巻物)	5000	2500	對合成中的怪物使用可以道具的印增加一個。
防止壺破爛的卷物(壺割れずの巻物)	2000	1000	這個卷物可在思寧跌倒時防止身上的壺跌破。

壺篇：

壺的名稱	買入價	賣出價	簡介
保存之壺(ほぞんの壺)	1200	600	存放道具的壺。
變化之壺(へんげの壺)	2000	1000	把道具放進去後，道具會作出變化。
記念品之壺(形見の壺)	12500	6250	在冒險途中死亡的話，再次回到死亡地點可以把道具拾回。
錢壺(ちょきんの壺)	2	1	錢壺，死後可以把錢留著。
合成之壺(合成の壺)	8000	4000	把武器及道具放進去會彼此合成。
吃驚之壺(ビックリの壺)	?	?	把壺打破後可以得到強力的怪物。
識別之壺(識別の壺)	1000	500	把未識別的道具放進去，可以把它識別。
水壺(水がめ)	3000	1500	把水裝入去後可以把陷阱消滅。

草・種篇：

草的名稱	買入價	賣出價	簡介
藥草	100	50	增加25點生命力，若生命力處於全滿狀態，則增加2點最大值。
弟切草	500	250	增加100點生命力，若生命力處於全滿狀態，則增加4點最大值。
幸福草(しあわせ草)	2000	1000	上升一個等級，超有用的道具！
眼藥草(めぐすら草)	500	250	該層的所有陷阱立即現形。
火炎草	700	350	向前方噴火，敵人將會受到50點傷害。
復活之草(復活の草)	2500	1250	若思寧不幸逝世可立即復活，不過放在壺中則不能使用。
命之草(命の草)	400	200	增加最大生命力。
力量草(ちからの草)	1500	700	力量上升一點。
消毒草(毒消し草)	400	200	令力量全回復的藥草。
毒草	1500	700	將它投向敵人後會令敵人變得遲鈍。
往高去草(高とび草)	300	150	隨機飛到同一層的另一個地方。
速度草(すばやさ草)	300	150	於有限時間內速度變成兩倍速。
龍草(ドラゴン草)	500	250	向前方噴火，敵人將會受到70點傷害，是很好的攻擊道具。
雜草	50	25	滿腹度增加5點。
好效果的草(よくきき草)	1000	500	在有限時間內使用草及種的話，可得到2倍的效果。
擴張胃部的草(胃拡張の草)	400	200	滿腹度的最大值增加10%。

食料篇：

食料的名稱	買入價	賣出價	簡介
飯團(おにぎり)	100	50	滿腹度增加50%，若於滿腹度全滿前時進食則增加最大值3%。
大飯團(大きなおにぎり)	200	100	滿腹度增加100%，若於滿腹度全滿時進食則增加最大值5%。
巨大飯團(巨大なおにぎり)	300	150	滿腹度全滿，並增加7%最大值。
難吃的飯團(まずそうなおにぎり)	200	100	滿腹度增加30%，但是會減5點生命力。
特製飯團(特製おにぎり)	100	200	滿腹度增加30%，另外最大值亦會增加2%。

材料篇：

材料的名稱	買入價	賣出價	簡介
岩	3000	800	最基本的材料，質素最差，在初級山道可以找到。
好的岩(よい岩)	6000	1600	質素一般，可在中級山道找到，或在山頂購買。
最高的岩(最高の岩)	9000	2400	質素最好，可在高級山道找到。
土	3000	800	最基本的材料，質素最差，在初級山道可以找到。
好的土(よい土)	6000	1600	質素一般，可在中級山道找到，或在山頂購買。
最高的土(最高の土)	9000	2400	質素最好，可在高級山道找到。
木	3000	800	最基本的材料，質素最差，在初級山道可以找到。
好的木(よい木)	6000	1600	質素一般，可在中級山道找到，或在山頂購買。
最高的木(最高の木)	9000	2400	質素最好，可在高級山道找到。
防鬼水(鬼よけ水)	3000	800	最基本的材料，質素最差，在初級山道可以找到。
良好防鬼水(よい鬼よけ水)	6000	1600	質素一般，可在中級山道找到，或在山頂購買。
最高的防鬼水(最高の鬼よけ水)	9000	2400	質素最好，可在高級山道找到。
砂鐵	3000	800	最基本的材料，質素最差，在初級山道可以找到。
好的砂鐵(よい砂鉄)	6000	1600	質素一般，可在中級山道找到，或在山頂購買。
最高的砂鐵(最高の砂鉄)	9000	2400	質素最好，可在高級山道找到。

「印」作用大公開一

「印」	使用物品	武器的效果	防具的效果
「命」	命之草(命の草)	—	防禦力加2
「弟」	弟切草	攻擊後會回復生命力	受到攻擊後會回復生命力
「識」	識別之卷物(識別の巻物)	可以識別道具	可以識別道具
「眠」	睡眠之卷物(バクスイの巻物)	被攻擊的怪物會睡著	攻擊思寧的怪物會睡著
「歸」	撤離的卷物(引き上げの巻物)	死後還可以留著劍	死後還可以留著盾
「藥」	藥草	攻擊後會回復生命力	受到攻擊後會回復生命力
「火」	火炎草、龍草(ドラゴン草)	生命力全滿時攻擊會噴出火炎	受到炎系攻擊會減低傷害
「幸」	幸福草(しあわせ草)	攻擊後增加經驗值	受到攻擊後增加經驗值
「不」	不幸之種(不幸の種)	攻擊力下降2點	防禦力下降5點
「超」	超不幸之種(超不幸の種)	劍的質數不斷下降	盾的質數不斷下降
「飯」	飯團(おにぎり)系	思寧變成飯團	怪物死後變成飯團
「田」	驅邪的卷物(おはらいの巻物)	劍不會受到咀咒	盾不會受到咀咒
「銀」	銀之箭(銀の矢)	可以遠距離攻擊	投擲盾的話可以貫通牆壁
「サ」	莎莉之十字鎬(サトリのつるはし)	掘地可得到食物	—
「サ」	莎莉之盾(サトリの盾)	—	肚餓的話,最大滿腹度加1
「捨」	使用後捨棄的劍(使い捨ての剣)	攻擊後能力不會下降	—
「捨」	使用後捨棄之盾(使い捨ての盾)	—	被攻擊後能力不會下降
「咒」	「咒」系物品	劍受到咀咒	盾受到咀咒
「三」	妖刀(妖刀かまいたち)	前方3個方向各攻擊一次	—
「日」	一刀殺(一ツ目殺シ)	攻擊同系的怪物有更好的效果	—
「ド」	DRIAN BUSTER(ドレインバスター)	攻擊同系的怪物有更好的效果	—
「掘」	十字鎬(つるはし)	可以掘地	—
「ケ」	金鋼之刀(ケンゴウの刀)	從怪物身上得到武器	—
「水」	奧度斯(オトトスピア)	可以攻擊水中的怪物	—
「回」	回復之劍(回復の剣)	被攻擊後回復生命力	—
「田」	成拡之鐮刀(成拡のカマ)	攻擊同系的怪物有更好的效果	—
「か」	復活武士(かつおぶし)	使用劍時滿腹度大30%	—
「食」	飯團(おにぎり)	把劍吃了可得到滿腹度20%	—
「ス」	SPORK SWORD(スパークソード)	可以使出「強勁的一擊」	—
「チ」	力量草(ちからの草)	攻擊力上升2點	—
「木」	木刀(木づち)	可以清除陷阱	—
「月」	三日月刀	攻擊同系的怪物有更好的效果	—
「爆」	地雷的巴利之盾(地雷なバリの盾)—	減弱同系的怪物的攻擊	
「皮」	皮之盾(皮の盾)	—	肚餓的速度快一半
「重」	重裝之盾(重裝の盾)	—	肚餓的速度快一倍
「う」	鱗之盾(うろこの盾)	—	不用害怕「毒」系攻擊
「消」	消毒草(毒消し草)	—	不用害怕「毒」系攻擊
「ト」	多多之盾(トドの盾)	—	不用害怕被怪物偷竊道具
「バ」	戰鬥反擊(バトルカウンター)	—	受到攻擊後自動反擊
「見」	絕望的盾(見切りの盾)	—	不會受到攻擊

特別武器合成方法一

得出物品	合成方法
莎莉之十字鎬(サトリのつるはし)	六個十字鎬合成而得
莎莉之盾(サトリの盾)	四個重裝之盾合成而得
回復之劍	劍、藥草、弟切草、命之草合成而得
火迅風魔刀	把全部印都埋在+99的刀(カタナ)中到鍛冶屋鍛煉。
羅剎風魔之盾	把全部印都埋在+99的風魔之盾中,再放入變化之壺中。
大三元之劍	象牙之劍及百發百中腕輪各四個,以瑪些路合成。

特別怪物捕捉方法

怪物名稱	捕捉方法
雅克度娜(アークドラゴン)	於鬼島22階段以後就可以捕得
飯團總管(にぎりもとじめ)	斯特初級9~10階段
瑪斯柯(マゼゴン)	斯特中級山道9~11階段
水神龍	鬼島17~19階段
依雅爾(イアイ)	斯特上級山道11階段
德夫特(デブータ)	鬼島17~19階段
巴奧巴王(王)	斯特上級山道13~14階段
麻魯洛父親(マルジロウ父)	鬼島4~6階段

陷阱介紹一

轉移石
（転び石）

玩者踏中此陷阱時將會跌倒，並跌出數樣物品，若玩者有「壺」的話可要小心，因為十分容易打破的，而且亦很容易掉進水中，不過若玩者持有「先弄倒之杖（ころばぬ先の杖）（ころばめ先の杖）」則可以避免這個情況發生。

遲鈍陷阱
（鈍足のワナ）



思寧本身已是一個遲鈍的傢伙了啦，若果踏中這個陷阱的話會變得更加慢半拍。思寧的動作將會變得更慢，而且攻擊將會很慢，有時候別人的兩次攻擊才等於思寧的一次攻擊。

毒箭陷阱
（毒矢のワナ）



「最毒弓箭心」？不，其實毒的是製作者的心才對（笑）。受到毒箭攻擊的話除了會削減思寧3~6點的生命力之外，還會有某些屬性下降，真是很大的危機！果然名符其實－「毒箭」！

青蛙雨
（ケロケロ雨）

唉，中了這一個陷阱的話真的嗚呼哀哉，因為它會使玩者的武器及防具各下降一個等級，各位辛辛苦苦把武器鍛成超強也沒有用處，幸好只要玩者裝備了「皮之盾」後便不會受到任何影響。

老虎夾
（トラバサミ）



也是一個沒什麼特別影響的陷阱，只不過若思寧「碰」到它的話，它可是會死咬著思寧不放而已。不過除了不能動之外，其他如使用道具及攻擊等都沒有影響，即使遇上強敵也不用害怕。

地雷



這個只是小型地雷，但是實在不容小看，因為踏中它的話，思寧將會失去一半的生命力，而且這個陷阱的出現地點通常都是有強勁敵人的地方，如果一個不小心於敵人面前踏中這個陷阱的話...看到死神在你面前揮手嗎？

除掉裝備（裝備はずし）

踏中這個可以說沒有害處，亦可說是十分危險。皆因它會脫掉玩者身上的武器及防具，當然玩者只需要再次裝備就可以了。但是當玩者看到面上的敵人向著自己在「狡笑著」的時候則另作別論...

像水的保度
（水てきポットン）



小小一點水滴，能變成大海...可是這個水滴不知是不是渔水來的呢？每次思寧踏中這個陷阱的話都一定會減掉五點的生命力，不過只是五點嘛，走兩步就補回來，不用擔心。

大型地雷

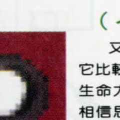


小型地雷都已經去掉一半生命力了，那大型地雷豈不是會要了思寧的全部生命力？那倒不是，大型地雷只會扣掉思寧3/4的生命力，放心吧，不會要掉思寧的生命的，頂多令思寧陷入半死狀態而已。

流口水
（デロデロ）

如果玩者踏中這個陷阱的話，可就要小心思寧會有餓死的危險了。因為它會令玩者身上的飯團作出變化，若果玩者還需要於迷宮中留很長時間的話，最多還是快點到下一層去看看找不找到飯團吧！

毛刺吧喇吧喇
（イガイガボトボト）





又是一個減生命力的陷阱，不過它比較利害一點，會扣掉思寧9點的生命力，不過也沒有什麼關係吧，相信思寧不會因為這小小的陷阱便失去生命的，否則他早已死了好幾百年了。

巨大地雷



巨大地雷其實是一個「好」陷阱呢！它雖然有能力把思寧殺死，但卻只是很好略為炸一炸思寧，還餘下1點的生命力給思寧呢！若果玩者的附邊就是敵人的話，就真的要好好「答謝」這個陷阱囉！

彈弓
（バネ）

這陷阱的「陷阱功力」十分弱，基本上只是會把玩者飛彈至同一層的另一個地方而已，跟「高之草」有異曲同功之效，若果玩者被強勁的敵人攻擊的話，不妨巧妙地運用這個陷阱吧！

落石陷阱
（落石のワナ）

落石在頭上方跌下來，而且還要命中目標，若果是真實的人早已沒命了，幸好主角是思寧，落石攻擊只會減掉他13點生命力，說多不算多，說少亦不少，反正萬事小心就是了。

召喚開關掣
（召喚スイッチ）



雖然這個陷阱中了一次就會自動消失，可是那一次就已經夠思寧受了，因為此陷阱會召喚出四隻同種的怪物，而且它們的生命力及攻擊力皆異常的高，被它們輪流攻擊可不是說笑的！



木塊陷阱
（丸太のワナ）



踏中這個陷阱並不需要太擔心，因為它只是會出現一些木塊把玩者撞至牆邊，並且視防具的強弱減3~7的生命力，傷害力並不是太大。當然若思寧正處於快死的邊緣又另作另論喇。

大落石陷阱
（大落石のワナ）



落石陷阱的加強版，幸好沒有追加新的攻擊，只是攻擊力強勁了，由扣13點生命力加至扣30點生命力。通常這個陷阱都是出現在困難的迷宮中，相信以當時思寧的生命力來說，30點生命力並不會有太大問題。

跌落之洞穴
（落とし穴）



各位現在不用跳樓了，只要踏踏這個陷阱就會有想氣死的快感。因為這個陷阱會很好心地為玩者打開大門，不過是前一層的大門，各位不幸「中招」的話，就只好乖乖地多走一次了。

旋轉盤
（回転盤）

轉呀轉，當思寧踏中這個陷阱後會不斷旋轉並陷入混亂的狀態，基本上玩者能順利走十步而沒有再次踏中這個陷阱的話思寧的混亂狀態就會解除，各位請祈求別在這時間遇上老虎先生吧！

木箭陷阱
（木の矢のワナ）



即使踏中這個陷阱也不痛不癢嘛，只是被木箭攻擊一下，順便扣掉那5點生命力，相信像蟑螂般有頑強生命力的思寧只當作是按摩，即使多中幾個也沒有關係吧！說笑而已，玩者們可不要真的走去試。

怪物陷阱
（モンスターのワナ）





平時受到這個陷阱攻擊沒什麼，但如果閣下身上帶著怪物踏中這個陷阱的話，就只有「對天父哭訴」了！另外這個陷阱好像也可以由玩者自己放置，不過會否踏中自己放的陷阱就不得而知囉。

睡眠氣体
（眠りガス）

又是一個本身沒什麼殺傷力的陷阱，可是若處於敵人很多的情況下就要自求多福了。因為這個陷阱會令思寧陷入睡眠的狀態，此時不但動也不能動，而且連道具也不可以用，若遇上強勁敵人的話...

鐵箭陷阱
（鉄の矢のワナ）



受到鐵箭攻擊當然會比受木箭攻擊為嚴重啦！不過除了會扣生命力之外，此陷阱並不會有別的「功能」能傷害到思寧一分一毫，所以這10點生命力，就當作了過路費算了罷！

大洪水之陷阱
（大こうずいのワナ）



踏中這個攻擊的話，玩者又要快樂地看著自己的四分三生命力立即消失，而且若身上有卷物的話還會掉出來，運氣不好的話還會變成一些不知名的道具呢！各位不小心踏中它的話，請節哀順變吧！













BIOHAZARD®3 LAST ESCAPE

完全爆機攻略

By: 悟空

DC

發售商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	－－
發售日：	發售中
1P/AVG/對應VGA	



特殊操作

奔跑	↓＋×
180度向後回轉	後退中按×
緊急回避	敵人攻擊瞬間R1、R2同按或按R1、R2作舉槍動作時按決定掣

序曲

假若人們有站起來面對的勇氣，相信這只會是一個平常的九月

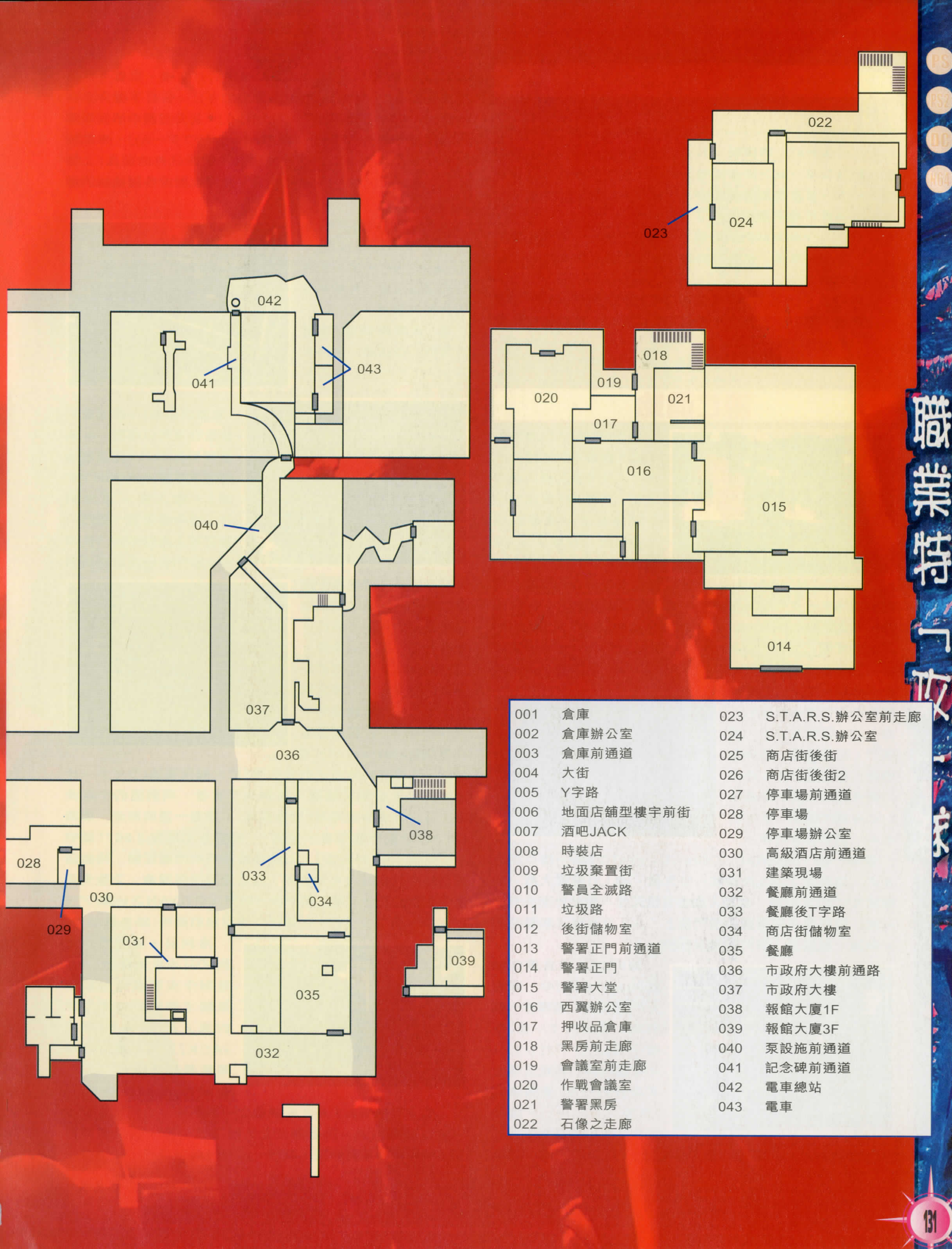
雖然這是一個走向滅亡的選擇，但仍沒有人膽敢反抗UMBRELLA

相信這就是報應，一切已經太遲了

當命運之輪開始轉動時，不論任何人都不能再將它停下來

最後的九月開始在過去，然而、明白這一點的就只有我……

001
002
003
004
005
006
007
008
009
010
011
012
013
014
025
026
027
028


001 倉庫
002 倉庫辦公室
003 倉庫前通道
004 大街
005 Y字路
006 地面店舗型樓宇前街
007 酒吧JACK
008 時裝店
009 垃圾棄置街
010 警員全滅路
011 垃圾路
012 後街儲物室
013 警署正門前通道
014 警署正門
015 警署大堂
016 西翼辦公室
017 押收品倉庫
018 黑房前走廊
019 會議室前走廊
020 作戰會議室
021 警署黑房
022 石像之走廊
023 S.T.A.R.S.辦公室前走廊
024 S.T.A.R.S.辦公室
025 商店街後街
026 商店街後街2
027 停車場前通道
028 停車場
029 停車場辦公室
030 高級酒店前通道
031 建築現場
032 餐廳前通道
033 餐廳後T字路
034 商店街儲物室
035 餐廳
036 市政府大樓前通路
037 市政府大樓
038 報館大廈1F
039 報館大廈3F
040 泵設施前通道
041 記念碑前通道
042 電車總站
043 電車

最後反擊

畫面映着兩部軍用直升機，正在接近RACCOON市的上空，而在RACCOON市內，不斷有市民變成喪屍，並向其他仍未變成喪屍的人類襲擊，RACCOON市警「R.P.D.」全員出動，嚴陣以待一班正步步進迫的喪屍。停在大廈天台的直升機，放下一班該是訓練有素的特種部隊。但是，相比之下，和喪屍的數目相差實在太遠了。

R.P.D.開火迎擊迫近的喪屍，在強大火力下，部份喪屍被打倒，有的被擊退，但喪屍的數目實在太多，R.P.D.的防線已經開始崩潰……

另一方面，從直升機降下的部隊亦受到喪屍的襲擊，他們舉槍還擊，但……面對似乎是打不死的喪屍，他們瘋狂地開火，仍然難逃一死……

整個RACCOON市，已再沒有生還者剩下……

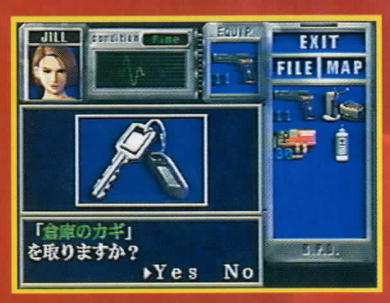
逃亡開始



遊戲開始時JILL會隨着一座大廈爆炸時的爆風跳出來，而身後的爆炸現場亦有人跟着JILL走出來，不過這些並不是普通的人，而是已經變成了「喪屍」的死人！雖然眼前的喪屍只有兩隻，但是手上的道具除了一支手槍及子彈15發外便沒有其他道具，所以向前行來避開兩位喪屍先生會比較實際。在爬過路障以為避過剛才的喪屍時，在JILL四周出現了一班比之前數目更多的喪屍群，正向着JILL擁過來，眼見已經沒路可逃，難道真的命喪於此？總算天無絕人之路，就在喪屍們準備開餐的一刻，JILL發現身後有一度鐵門，眼見這唯一的逃生機會，便出盡九牛二虎之力撞向鐵門，終於在最後一刻將鐵門撞開，走進後巷中，得以保住性命。



鏡頭一轉，來到RACCOON市DOWNTOWN一個小型貨倉內，這裏除了JILL外還有一位大叔，JILL打算與大叔一起離開RACCOON市，但那人說寧可餓死也不願給外面的喪屍吃掉，說罷便走到貨櫃內將門鎖上，JILL沒有辦法勸顧那大叔與她一起逃走，只好獨個兒離開。

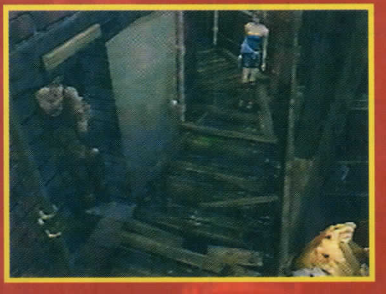


這時JILL正身處在地圖001的「倉庫」中，玩者先走到盡頭，盡頭有一個夾萬，裏面放了一份「手槍子彈(ハンドガン)」，而在夾萬附近的紙皮箱上可以找到一支「急救噴劑(救急スプレー)」。因為倉庫的門現時是鎖着的，所以應先走到樓上002的「倉庫辦公室」，在這裏放着一個供裝卸道具用的異次元箱，及SAVE用的打字機，玩者可在房門邊的牆上找到「倉庫之鍵(倉庫のカギ)」，在打字機旁亦有一份SAVE用的「色帶(インクリボン)」，另外在房中的儲物櫃內會找到今集的新道具「彈藥粉A(ガンパウダーA)」，彈藥夥的用法是可以直接或經混合後再和一開始已有的道具「上彈工具(リロードツール)」進行組合，就可以製成各種槍械的彈藥。



用「倉庫之鍵」打開到003「倉庫前通道」的門，而「倉庫之鍵」在使用用後而再沒有用途，可按照電腦的指示棄掉。

在「倉庫前通道」沒有任何敵人或道具，沿路去到004「大街」，這處和



「倉庫前通道」一樣都是沒甚麼道具可以得到，不過喪屍倒有不少，所以筆者建議大家應走進005「Y字路」，進入後一直向前行，途中會看見一扇門，當正想上前調查時，突然有人從門後衝出來向着另一方向逃去，雖然看不清衝出來的人是誰，但相信應該是畢特。隨了畢特，跟着他的還有一群喪屍，將喪屍群解決後沿他們走出來的地方走去，會來到地下室，在內裏會發現一名警員屍體，調查屍體可取得「散彈槍(ショットガン)」，在身後的木架上亦可取得「打火機用電油(ライターオイル)」，之後便可離開。離開地下室後，向對面的小路走去，在沿途會發現兩株「綠色藥草」，跟着一直向前走，會來到006「地面店舖型樓宇前街」，這裏分別開設了007「酒吧JACK」和008「時裝店」，不過這時酒吧的門被反鎖，時裝店亦要特別的鎖匙才可以打開，所以暫時不用理會，之後先走去分叉路的左邊，爬上箱子後可取得「UPTOWN之地圖(アップタウンのマップ)」，在鐵梯下更可找到兩株「綠色藥草」。

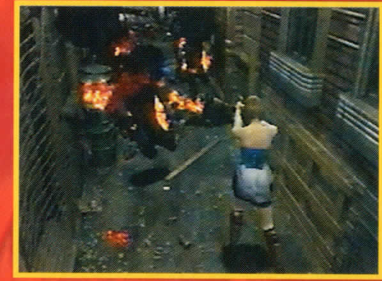


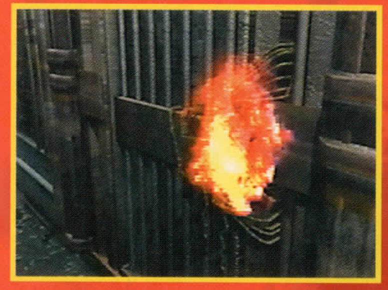


推開另一邊的門，來到009「垃圾棄置街」，當走到中央區域時，會看見剛才從地下室走出來的那人走向007「酒吧JACK」方向，解決眼前兩隻喪屍後便追上去，在酒吧內終於見到那人，這人果然是S.T.A.R.S.成員之一的畢特，不過他正在與一隻喪屍戰鬥中，玩者應先助他解決這喪屍，解決喪屍後JILL便和畢特展開對話，經過一段簡短的對話後，畢特便打

算離開，在畢特走到酒吧門前準備離開時，邊行邊說：「早知就不加入甚麼S.T.A.R.S.！」畢特說完這句耐人尋味的話便離開了酒吧。

在酒吧的公眾電話前找到一個「打火機(ライター)」，不過內裏的電油早已用光，在酒吧的櫃台上會亦找到一張「時鐘塔的明信片(時計塔の絵葉書)」，另外在收銀機旁邊亦會找到一份「手槍子彈」。之後向「垃圾棄置街」另一條分叉路走，去到010「警員全滅路」，街如其名，這裏有一大班已變成喪屍的警察，正衝破路障向着玩者逐漸迫近，如果想一隻一隻去解決他們，相信會非常花時間及子彈，對取得高遊戲等級並不化算，可幸的是在這裏有一個油桶，只要站好一定距離，待喪屍接近油桶時開槍令油桶爆炸，應可將大部份喪屍消滅，之後再將餘下的消滅便可繼續前進，在通道盡頭的屍體旁可找到兩株「紅色藥草」，另外調查地上的屍體會找到一張「照片A」。





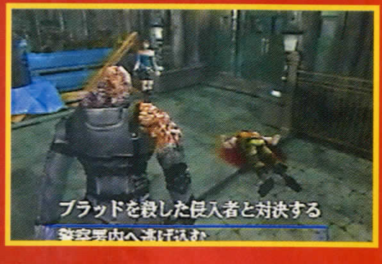
在通道中央有一條路可通往011「垃圾路」的門，但是門鎖被麻繩纏繞着，這時玩者將之前找到的「打火機」及「打火機用電油」組合，打火機便可再次使用，之後向着門鎖使用打火機便可將麻繩燒斷進入「垃圾路」。

「垃圾路」原本是可通往左右兩邊的，不過左邊的通道這時因為發生火警引致通道起火，暫時不能通過，玩者現時只可向右邊前進，正當JILL走到通道中央時，通道左右兩旁突然撲出數隻「喪屍犬」，將喪屍犬解決後進入通道中央的012「後街儲物室」，內裏放着「彈藥粉A」及「彈藥粉B」，取得後可離開。經過「垃圾路」後會來到013「警署正門前通道」，在街的右下方有一扇鎖上了的門，需要用一些簡單的「開鎖鐵線」才能打開，所以暫時唯有向014「警署正門」前進。當JILL進入警署正門後正想進入警署時，身後的鐵閘突然打開，原來是畢特，他滿身鮮血走進來，當JILL想問畢特究竟發生甚麼事時，一頭身穿黑色長袍、身高超過7呎的巨型怪物突然出現在JILL和畢特之間，(相信各位讀者都知道這隻怪物就是奉UMBRELLA之命來將S.T.A.R.S.所有成員通通殺掉的生化殺手——「NEMESIS追跡者」！！)JILL還未清楚知道發生甚麼事時，追跡者已一手捉起畢特，跟着一條長長的觸手便刺穿了畢特的頭顱，畢特當場一命嗚呼，而追跡者在解決了畢特後，下一個目標就是同樣都是S.T.A.R.S.成員的JILL！



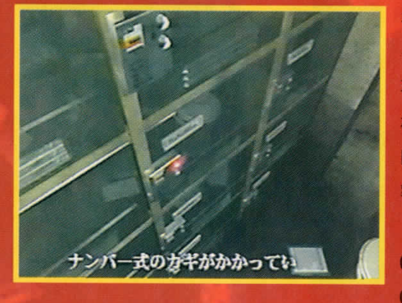


這時遊戲就會進入LIFE SELECTION這個新增的情節選擇系統，這時玩者會出現兩個選擇，第一個是「與殺死畢特的入侵者對決(ブラッドを殺した侵入者)」，或是「逃進警署內(警察署内へ逃げ込む)」玩者要在短時間內作出判決，因為這個LIFE SELECTION是有時間限制的，如玩者的限定時間內還未作出決定，便會由電腦幫玩者決定情節，由於還未清楚知道敵人的底細，所以現時不應與敵人開戰，故筆者選擇了第二個選擇「逃進警署內」，選擇後JILL便會立即逃進015「警署大堂」，暫時避過追跡者的襲擊。



進入「警署大堂」後，假若JILL是在受傷狀態或有多餘的空格時，可先取下在門右邊的3株「綠色藥草」，之後走到中間的詢問處，在這裏可取得一份「手槍子彈」和「警署之地圖(警察署後のマップ)」，如有需要的話可作一次SAVE，在詢問處內的是控制警署內保安系統的電腦，不過就必須要有「S.T.A.R.S.卡(S.T.A.R.S.カード)」才可啟動操作。跟着進入唯一可打開的門到達016「西翼辦公室」，先將辦公室內的喪屍解決，之後在房間內可取得「馬田之報告書」，從另一扇門離開去到017「押收品倉庫」，進入倉庫後可在右手邊的儲物櫃會找到一粒「藍色寶石(青い宝石)」，而另外一邊的儲物櫃因為安裝了密碼鎖而暫時不能打開，可以等知道密碼後才回來打開。



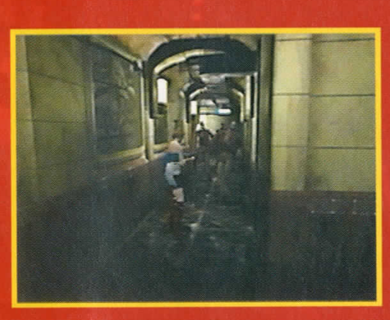


跟着從另一扇門來到018「黑房前走廊」，經019「會議室前走廊」到達020「作戰會議室」，在演講台旁邊可找到「S.T.A.R.S.卡」，之後可離開回到015「警署大堂」，利用剛才取得的「S.T.A.R.S.卡」啟動電腦，可從電腦中得知017「押收品倉庫」內那個需要密碼的儲物櫃，順帶一提，這個密碼並不是固定的，玩家下次取得的密碼可能已經變成另一個數字，所以每一次遊戲都必定要取得「S.T.A.R.S.卡」啟動電腦來取得密碼。再次去到「押收品倉庫」，用先前取得的密碼打





開上了鎖的儲物櫃，在內裏可取得一條可打開S.T.A.R.S.房間的「刻有紋章的鎖匙(紋章の入ったカギ)」，之後回到018「黑房前走廊」上樓梯到達2樓，但在這之前玩者可先到樓梯底下的021「警署黑房」，這裏放着一個異次元箱及SAVE打字機，在桌面上取得「色帶」和「迪比特的備忘」，在牆邊的儲物櫃內有「彈藥粉A」一份。來到2樓022「石像之走廊」，和上集不同，這裏的石像並沒有像2集般拿着寶石，有的只是兩三隻喪屍，解決他們後便可到達023「S.T.A.R.S.辦公室前走廊」，利用手上的鎖匙打開024「S.T.A.R.S.辦公室」的門，打開後鎖匙可棄掉，先在門邊的FAX機會發現一份「來自肯特鎗店的FAX」，房屋中央的桌面上會找到「開鎖鐵線(キーピック)」，在後方的桌上會找到一份「手槍子彈」，在附近的一個袋中可取得一支「急救噴劑」；另外在儲物櫃中可得到「麥林手槍」或「榴彈發射器」兩種武器其中一種。當JILL打算離開房間時，房中的通訊器突然收到一段一個自稱叫卡羅斯的男子要求增援的通訊，之後便可離開，在「S.T.A.R.S.辦公室前走廊」的盡頭可找到兩株一大一細的「紅色藥草」，之後離開，就在走到「黑房前走廊」時，追跡者突然破窗而入，而且手上更持有一支「飛彈發射器」，單看武器的火力已經肯定不能硬碰，還是逃走比較安全，不停避開追跡者的攻擊回到015「警署大堂」離開警署(除非回到「警署大堂」，否則追跡者是會不停追着JILL的)。









回到013「警署正門前通道」，去到先前說過在右下方一扇鎖上了的門，利用「開鎖鐵線」打開通往025「商店街後街」的通道，調查路上那名屍體會找到一份「手槍子彈」和「傭兵之日記」，之後沿路來到026「商店街後街2」，在右邊盡頭處有一條滅火喉，有了它相信可以救熄在011「垃圾路」的火，不過滅火喉暫時被固定在牆上，需要找到指定工具才可以將它拆下來，而另一邊近門位置放了2株「藍色藥草」，可在中毒時拿來解毒。繼續前進會來到027「停車場前」，先解決在這裏看守着的三頭喪屍犬，在街尾的屍體可找到「手槍子彈」一份。



跟着就會來到028「停車場」，在這裏亦有數頭喪屍犬在駐守，解決後在轉角處調查第一部私家車可取得一條「電線(電力ケーブル)」，在「停車場盡頭」種有大「藍色藥草」一盆，進入029「停車場辦公室」，取走箱上的「手槍子彈」和儲物櫃上的色帶，有需要作一次SAVE後便可離開。



離開「停車場辦公室」走到030「高級酒店前通道」，在這裏亦有數頭喪屍犬，解決後繼續前進到正在建造高級酒店的031「建築現場」，在入口旁邊會找到「DOWNTOWN之地圖(ダウンタウンのマップ)」，當玩者去到通道中央的分叉路口時，突然有一頭「巨型跳蚤」從上方跳下來，這敵人的名字叫「DRAINDEIMOS」，喜歡從高空跳下作出攻擊，這時用槍將吊在上方的建築材料射下來，將「DRAINDEIMOS」解決後調查地上的屍體可取得一份「彈藥粉A」。





跟着去到032「餐廳前通道」，如果沒有「開鎖鐵線」在身上的話，就先去033「餐廳後T字路」，可以從餐廳後門進入餐廳內，不過在這時可先進入034「商店街儲物室」整頓身上裝備及進行SAVE，在入口旁邊會找到一支「生銹手柄(さびたクランク)」，最後取了在架上的「散彈」後便可離開進入035「餐廳」。從後門進入餐廳會看到一櫃，利用「開鎖鐵線」打開後取得一支「火鈎棒(火かき棒)」，另外可在餐廳的餐桌上取得一份「CITYGUIDE」，之後利用火鈎棒



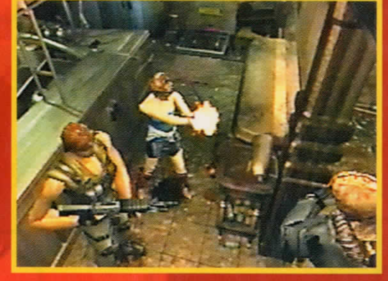


打開餐廳廚房地上的下水道入口，這時遊戲中另一重要人物「卡羅斯」會出現在JILL面前，經過一段對話後附近傳來一陣叫聲，聲音原來是來自追跡者的怒吼，這時遊戲會再度進入LIFE SELECTION部份，有兩個選擇，第一個是「逃進下水道(地下へ逃げ込む)」，第二個是「躲在食堂中(食堂へ隠れる)」，筆者的選擇是「逃進下水道」，但之後又走回餐廳食堂中，但走回食堂的話便需要與追跡者戰鬥，幾經辛苦終於戰勝了追跡者，之後可從他身上取得「EAGLE配件A」，離開餐廳後JILL便會出現與卡羅斯的對話，內容大致上是JILL想從卡羅斯身上打探一上關於UMBRELLA的事．．．





對話之後卡羅斯便離開，現在玩者可調查一下「餐廳前通道」的水池，在池邊會發現兩株「綠色藥草」，牆上則有一個看似起來像一個書型的空間，而且還寫着「給與知識」幾個字，在牆的另一邊放了一個「青銅製之指南針(ブロンズ製の羅針盤)」，如果將之取下便立刻有水柱射出令JILL不能離開，所以只好暫且不理將它放回原處。



跟着來到036「市政府大樓前通路」，但因037「市政府大樓」門前的寶石時鐘缺少了兩粒寶石而無法開啟，所以暫將此放下不理。

沿「市政府大樓前通路」另一邊可以去到038「報館大廈1F」，進入後先將電話亭右邊的色帶取下，再取走左邊的「急救噴劑」，再在另一邊的自動售賣機上取得「照片B」，跟着再將房中間的鐵梯推到自動售賣機旁，之後爬上去將防火閘的開關開動，之後沿樓梯向上走去到039「報館大廈3F」，將內裏的喪屍解決後在桌面會取得「綠色寶石(緑の宝石)」，進入內裏取走兩份「彈藥粉A」，再在取得寶石桌對面的桌上取得「照片C」，最後取走房間盡頭的「報紙記者之手記」便可離開。







回到036「市政府大樓前通路」，將兩粒寶石放回門前的寶石時鐘，037「市政府大樓」的門終於打開，進入後先向左邊方向邊殺邊前進到040「泵設施前通道」，進入後繼續前進到達041「記念碑前通道」，在路邊的轉角處取得2株「綠色藥草」，之後繼續前進便會來到042「電車總站」。



來到電車站時已看見數頭喪屍犬，這時立即按R2將油罐將牠們一次過消滅，跟着調查門邊的屍體取得一份「散彈」，之後爬過路障再將最後一隻喪屍犬解決後便可進入043「電車」中。

進入電車後首先調查車尾，會找到一份「鐵道技工之備忘」，另外亦發現到這電車的「電線」斷了、「保險絲」損壞，並且連「混合機油」也用乾，當JILL想繼續調查電車其他部份時，一名頭髮雪白、身穿軍服的男人出現在JILL面前，而從他身穿的軍服來看，他應該是之前JILL見過那個卡羅斯的同伴，究竟、這男人是誰？又與卡羅斯是否有關係？





職業特「攻」隊

UPTOWN地圖／DOWNTOWN地圖

001
002
003
004
005
006
007
008
009
010
011
012
013
014
025
026
027
028
049
050
051
052



時鐘塔地圖

001	倉庫	039	報館大廈3F
002	倉庫辦公室	040	泵設施前通道
003	倉庫前通道	041	記念碑前通道
004	大街	042	電車總站
005	Y字路	043	電車
006	地面店舖型樓宇前街	044	油站前通道
007	酒吧JACK	045	油站
008	時裝店	046	變壓站前通道
009	垃圾棄置街	047	變壓站入口
010	警員全滅路	048	變壓站
011	垃圾路	049	垃圾街出口
012	後街儲物室	050	營業所前空地
013	警署正門前通道	051	製藥公司營業所
014	警署正門	052	下水道1
025	商店街後街	053	下水道2
026	商店街後街2	054	時鐘塔庭園
027	停車場前	055	時鐘塔寢室
028	停車場	056	跳舞廳
029	停車場辦公室	057	食堂
030	高級酒店前通道	058	禮拜堂
031	建築現場	059	時鐘塔大堂
032	餐廳前通道	060	時鐘塔書齋
033	餐廳後T字路	061	時鐘塔客廳
034	商店街儲物室	062	時鐘塔2F走廊
035	餐廳	063	時鐘塔眺望台
036	市政府大樓前通路	064	時鐘塔機械室
037	市政府大樓	065	時鐘塔走廊
038	報館大廈1F	066	時鐘儲物室

上回提要：

在喪屍及「追跡者」不斷的襲擊下，JILL終於尋回兩枚打開「市政府大樓」閘門的寶石去到「電車總站」的「電車」中，在「電車」內JILL遇到一名應是卡羅斯同伴的白髮男子，這男子的身份原來就是……

繼續逃亡



經過一段簡短的對話，該名白髮男子叫列哥拉，他知道JILL是RACCOOM市警S.T.A.R.S.隊員的身份後就轉身離開走向前面的車卡，在列哥拉離開後，JILL發現車卡內還有另一名男子(米克魯)敞在坐位上，從外表看來這人應該受了傷，而且傷勢不輕，JILL上前觀看時，這人就大叫甚麼開火、不要分散之類的說話，想信這人必是夢見和隊員一起與喪屍交戰時的情形而大叫，JILL上前安慰一下這人後就走到前面的車卡去。去到車卡會再次見到卡羅斯，卡羅斯見到JILL就想勸籲她與他們一起行動，但列哥拉好像並不相信JILL而不想與她合作，在卡羅斯一番唇舌後列哥拉終於認同了JILL，跟着就開始講解之後的事，列哥拉說首先要移動到直升機指定的出發地點「時鐘塔地區」，不過問題在於去時鐘塔必經之路的其中一處已變為火災地帶，步行是絕不可能的事，所以唯一方法就只有利用這輛電車直接闖過火災區，即是說要令這輛電車開動，說罷列哥拉首先離開去準備，之後卡羅斯給與JILL一件增加裝備欄數目的外套後亦跟着離開，之後在坐位上會找到一個「士巴拿(レンチ)」。





備註

如果玩者所選擇的模式是LIGHTMODE，那麼在開始時JILL的裝備欄已有十格位置，此EVENT是不會發生的。

汽油冷藏庫

在尋找開動電車的道具前，是可發生一段EVENT的，如果JILL身上已帶有先前在停車場得到的「電線」，就可以在離開電車總站後立即折返，這樣就會看見米克魯正在獨力對抗一班逐漸迫近的喪屍。最後米克魯雖然成功將所有迫近的喪屍擊倒，但令到原本已身受重傷的身體傷上加傷，之後在米克魯的自責和JILL的安撫下，這段EVENT亦到此為止，跟着玩者就可回到正常的故事流程。要令電車再次開動，就必須要擁有「電線」、「保險絲」及「混合機油」才可，電線在之前回去電車總站經過米克魯那段EVENT後已可裝上，現在便只剩下「保險絲」和「混合機油」兩種道具(這時玩者可選擇先取機油還取保險絲，兩種道具取得的先後次序是沒有關係的)，由「市政府大樓」的分叉路口另一邊去到044「油站前通道」，到達後發現045「油站」的鐵閘已經關上，而鐵閘旁邊有一個六角型的洞，以生化的慣例，相信現在都是一些角型手柄出場的時候，利用先前在034「商店街儲物室」找到一把六角型的「生銹手柄」升起鐵閘，但手柄因為太殘舊的關係而在途中斷掉，幸好先前在電車內拾到一個「士巴拿」，利用「士巴拿」就可以將鐵閘完全升起，JILL一進入油站後分頭行動的卡羅斯亦找到這裏來，但這時四周卻傳來陣陣可怕的喪屍叫聲，想信喪屍群正逐漸集結起來。正當JILL想進入油站內部調查時，在門邊的卡羅斯卻發現一大群喪屍正逐漸迫近他們，卡羅斯對JILL說了一句：「讓我表現一下給妳看」，接着就不聽JILL的勸告衝出油站單獨對付那些喪屍。至於JILL這時應走到收銀機後的綠色大櫃前，在這裏有一個需要密碼才可以打開汽油冷藏庫的電子鎖，在成功解除密碼三次後就可以打開冷藏庫取得「機油(マシンオイル)」一支。

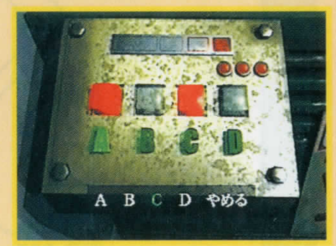






備註

冷藏庫開啟法

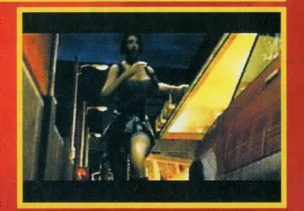


汽油冷藏庫的電子鎖是由「A、B、C、D」4個英文字母的按鈕和相對的閃燈所組成，當玩者按下其中一個英文字母按鈕時，該字母與及其左右兩邊的燈就會出現相反效果，舉個例，假如A掣的燈是亮着而B掣的燈是關閉時按A掣，A掣的燈就會關上而B掣的燈就會亮着，如此類推。而解除此機關的方法很簡單，玩者首先要看4個英文字母中那一個本身亮着，之後就想辦法只令該英文字母上的燈亮起，只要成功解除三次就可以打開汽油冷藏庫的電子鎖。

電壓控制器

當JILL取得「機油」後打算離開時，JILL察覺到物房內一條電線冒出火花，繼而觸發地上的汽油發生爆炸，雖然可及時避過這次爆炸，但這裏始終是一處放滿了易燃物品的地方，加上剛才的爆炸已令油站內的辦公室燃燒起來，所以當務之急就是盡快離開這裏，當出到辦公室門前卻發現失去知覺的卡羅斯倒在地上，JILL正以為卡羅斯遭遇不測而傷心時，卡羅斯卻突然醒來，看見卡羅斯沒事，JILL亦放下心頭大石，正當二人打算離開油站時，辦公室內的火已開始向外蔓延，這時候不論任何人看見這種情形相信都只會有一個念頭，就是「拔足狂奔」！火勢終於燃起在辦公室外的地下油庫發生大爆炸，幸好二人都能及時飛身避過爆炸造成的爆風，不過身後的油站經過這次爆炸後，已經變成一推碎石……之後卡羅斯對JILL說了幾句話後便獨自離開，回到「市政府大樓」，當JILL走向正門方向時，旁邊的一扇門突然打開衝出數隻喪屍，解決喪屍後在它們走出來的地方可以發現在FILES





職業特「攻」隊



「CITY GUIDE」提及過的市長銅像，加以調查會發現石像手上拿着一本「青銅製之書(ブロンズ製の本)」，取下後再次調查會發現它有「知識之書(知識の本)」的意思。聽到知識之書這名字，相信各位也記得在032「餐廳前通道」有一個噴水池吧？來到這裏先對着那書型空間使用「青銅製之書」，之後就算將左邊的「青銅製之指南針(ブロンズ製の羅針盤)」取下也不會再有水注射出，這裏就可以取得「青銅製之指南針」回「市政府大樓」，不過在經過「市政府大樓前通道」的店舖時會有數頭喪屍犬跳出來，要小心應付。

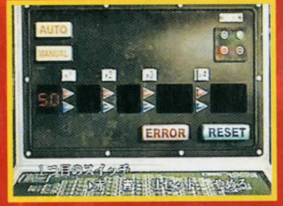


再次回到「市政府大樓」的市長銅像前，將「青銅製之指南針」放在銅像的手上就會啟動機關令石像轉動，在石像轉動停止後會發現石像背部有一暗格，調查後會得到一枚「電池(バッテリー)」。



拿着電池走到031「建築現場」，在另一邊走上樓梯會發現一部升降機，但因為沒有電池而不能啟動，這時只要將手上的電池安裝在升降機旁的控制器中就可以令升降機再次使用，乘升降機會來到046「變壓站前通道」，在這裏應該有一班喪屍在恭候JILL，若子彈過多的話可逐隻收拾它們，不是就可用在彎位建築物的牆上有一炸彈，可以引喪屍迫近以後引爆它可減少部份喪屍，將所有喪屍解決後就由047「變壓站入口」進入048「變壓站」。在「變壓站」有兩扇需要不同電壓來打開的閘門，分別是以15V-25V電壓打開的低壓區控制室和以115V-125V電壓打開的高壓區控制室，但用來開動閘門的變壓器現時是設定為自動模式，需要先到右後方的輸電器改為手動模式才可，當以特定的方法開動變壓器就能先後打開低壓及高壓的閘門打開，而在低壓及高壓兩間房間內都可分別得到「保險絲(ヒューズ)」一支和武器「密林」或「榴彈發射器」一支，而取得那一種武器則要視乎先前在警署的S.T.A.R.S.房間內取得兩種武器的那一種。而在進入兩間電壓房其中一間後出來時，會發現「變壓站入口」集結了一大群喪屍，這時遊戲便會再次進入LIFE SELECTION情節選擇系統，玩者可從「走向緊急出口(非常口に向かう)」和「提高輸電器的輸出(送電器の出力を上げる)」兩者中選擇其一，筆者選擇的是第二項「提高輸電器的輸出」，因為這樣做的話門外的喪屍會被高壓電力擊中而全數倒下，非常方便，但如果玩者選擇第一項「走向緊急出口」的話，就會因為可能第一個進入的電壓房間是只取得武器而不是保險絲的房間，這樣便需要再一次進入「變壓站」，亦即是要花上不少時間及彈藥先去解決之前的喪屍才可進內。另外、假若玩者在LIFE SELECTION的限制時間內沒有作出任何選擇的話，在門外的喪屍就會破門而入，所以選擇第二項相信是最簡單快捷的方法。



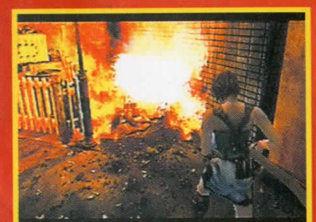






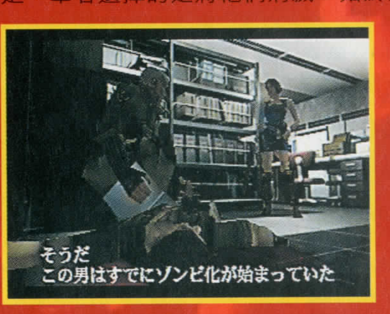
混合機油

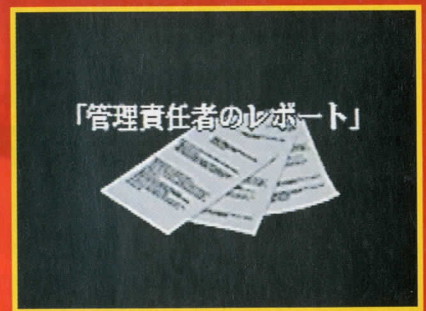
取得「保險絲」後便可離開「變壓站」，之後用升降機回到「建築現場」，再沿着「高級酒店前通道」、「停車場」與及「停車場前道路」回到026「商店街後街2」，走到通盡頭使用「士巴拿」，將裝在牆上的「消防喉(消火用ホース)」拆下，之後再回到之前因為發生火警引致通道起火不能通過的011「垃圾路」，將剛才取得的「消防喉」使用在牆邊的水喉上就可將起火地區的火撲滅，沿着新打通的路走可到達049「垃圾街出口」，再繼續前進會去到050「營業所前空地」，進入後在門的附近找到「四角型把手(クランク)」一個，在「營業所前空地」有兩匹DRAIN DEIMOS看守着，由於牠們吐出的口水帶有毒性的關係，所以玩者要盡早決定應該擊倒牠們還是逃走，筆者選擇的是將牠們消滅，始終消滅是最好的解決方法。

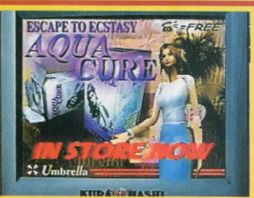




消滅兩匹DRAIN DEIMOS後就可進入051「製藥公司營業所」，一進入去就聽到裏面傳出一聲叫聲，進內一看，JILL發現列哥拉在一名同屬UMBRELLA組織的屍體旁邊，從屍體的傷痕及地面的鮮血來看，這人是被列哥拉剛剛殺死的。JILL質問列哥拉這人是否他殺時，列哥拉坦然承認地上的人是他所殺，他說這人已開始喪屍化，不殺死他將會帶來危險，如果變成了喪屍的話，那反正都是要殺，在他變成喪屍前殺掉的話倒可以射少兩槍，列哥拉說完後便繼續埋頭收集屍體的資料，不再理會JILL的騷擾，跟着JILL發現到在「製藥公司營業所」內有一個藥品保管室，但門卻被電腦鎖鎖上，JILL便在營業所四處尋找可打開這電腦鎖的方法，在戶板旁邊的辦工桌及黑板旁的櫃子上都先後找到「管理負責人之報告」和「營業所之FAX」，讀過兩份迎件後知道開啟門鎖的密碼是在RACCOON市任何人也會看得見、在有新產品推出時就可以更新的東西，相信是指UMBRELLA公司在廣告中介紹的產品名稱，而在取得「管理負責人之報告」的桌上放了一個「搖控器(リモコン)」，拿起來按掣一看就可看到電視正







播影着一個商品廣告，而商品的名稱是「AQUACUBE」，這是筆者第一次玩時所看到的名字，但使用這名字是電腦卻說密碼不正確，如果各位在來之前有SAVE的話，最好重新LOAD一次SAVE，之後再來一次營業所，這樣應該會看到第二個廣告名稱「ADRAVIL」，之後在其中一部電腦內輸入兩個廣告名稱其中一個就可以打開藥品保管室的門，進入後在房間盡頭的架上找到一支「機油添加劑(オイル添加剤)」，只要將這支「機油添加劑」與先前得到的「機油」混合就會變成「混合機油(混合オイル)」，亦即是電車欠缺的三種道具其中一種。

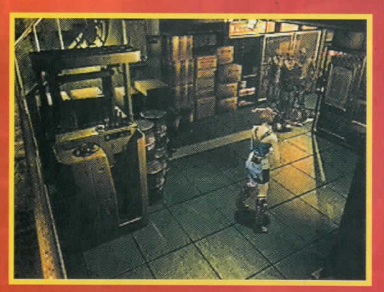


開電車、戰巨蟲

既然取得混合機油，那三種所須道具亦已齊全，JILL便打算離開回去電車處，但當JILL回程時，營業所外卻有大批喪屍衝了進來，在聽到列哥拉一聲叫聲後數隻喪屍已經推開鐵門走進藥品保管室，先將這群喪屍解決後回到營業所，列哥拉已經不知所蹤，四周只有喪屍，相信列哥拉定是凶多吉少……將全部喪屍解決後就可離開走回電車處，但在回去電車之前，筆者記起遊戲一開始時的倉庫中那位大叔，不知那大叔是否還躲在貨櫃內沒有離開？筆者打算回去嘗試一下可不可以找到他，如果找到的話希望他肯跟JILL一起離開，怎麼說他也是一個生還者，沒可能見死不救的。



在回程途中經過009「垃圾棄置街」的空地時，可用之前得到的「四角型把手」打開空地旁的鐵閘，內裏可取得一些榴彈發射器用的彈藥，之後終於回到倉庫，但進入倉庫後只見到三隻喪屍正在品嚐地上的屍體，而貨櫃的門是打開的，相信那位大叔最後也是走了出來被喪屍殺掉，而地上的屍體正正就是他，之後在貨櫃內找到一份「留在貨櫃中的遺言」和數支彈藥粉，之後就可離開。不過在經過011「垃圾路」時，玩者會有可能再次遇上追跡者，在這條「寬闊」非常的通道上遇上他，與他一戰根本是沒可能的事，只有選擇逃走，之後回到停車場時地面突然發生地震令JILL腳下出現一個缺口，幸好JILL及時抓住邊緣位置不致跌了下去，不過當JILL想爬回去的時候，停在前面的客貨車因為剛才的震動引致車尾的兩箱貨物向着JILL的方向滑過去，







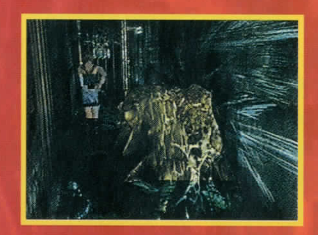


這時遊戲會進入LIFE SELECTION玩者可選擇「爬上去(よじ昇る」或是「跳下去(飛び降りる)」，筆者選用的方法是跳下去，這樣就可及時跳到停車場下方的052「下水道1」避過給貨物壓中的危機。

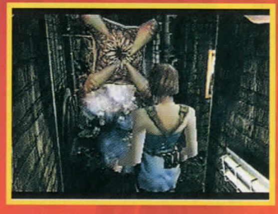
備註
停車場危機

這次的LIFE SELECTION玩者除了可跟筆者的選擇跳下去外，玩者自己也可選擇爬上去令JILL爬回停車場閃身避過兩箱貨物，而且更不會出現任何問題，可直接繼續遊戲，因為選擇跳下去只是需要要巨蟲一戰，和選擇爬上去之後的情節是一樣的，但是如果在LIFE SELECTION限制時候完結前作出任何選擇，JILL就會被滑下的貨物撞倒跌進下水道，雖然之後故事的發展和選擇「跳下去」時一樣，不過JILL卻因為被貨物壓中而受到一定損傷。

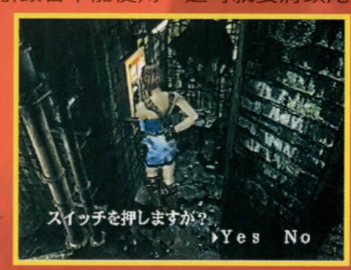
JILL跌進下水道後已無法爬回停車場，只好在下水道中尋找其他出口，當JILL在下水道前進時，竟發現了一條體型相當巨大的蟲！但看真一點原來只是一個空殼而已，相信是這生物脫皮後當下來的，不過亦暗示了這空殼的物主最低限度也有眼前看到的大小！而在空殼附近，還有着一群小蟲在徘徊，這些小蟲不接近牠是不會向JILL攻擊的，但當一接近時牠們就會一擁而上咬着JILL不放，不斷吸吮JILL的血，玩者要不停按掣來掙脫，這些小蟲玩者可決定將之解決還是置之不理衝過去便算，在下水道盡頭會發現一條樓梯，沿樓梯爬回027「停車場前通道」，之後再經「停車場」沿路回到「市政府大樓」的分叉路，在進入「市政府大樓」前，玩者應清楚自己身上有甚麼道具，包括「電線」、「保險絲」和「混合機油」，另外最好帶多一點彈藥及回復道具，進入「市政府大樓」後玩者有可能會再次遇上不再是「恐怖」而是「煩厭」的追跡者，玩者可因應自己的決定去選擇戰還是不戰，選擇後去到041「記念碑前道路」心想終點在望時，突然又再發生像「停車場」出現的地震，JILL隨着地震引致地面下陷而掉進053「下水道2」中，在下水道中當JILL想找尋回到地面的路時，眼前的牆壁已被一條像蟲的巨型生物撞破，看來牠就是先前在「下水道1」見過那空殼的主人……







這巨蟲的名字叫GRVE DIGGER，其實這時根本可以不用一戰，因為牠只會在JILL接近電掣和樓梯時才鑽出來攻擊，由於開啟爬回地面的樓子電力不足，引致暫不能使用，這時就要將頭尾兩邊的緊急電力裝置啟動才可以將樓子放下來，但要留意的是當JILL一接近電力裝置時GRVE DIGGER會鑽出來向JILL攻擊，將兩邊的裝置都開動後就可以放下樓子，不過麻煩的GRVE DIGGER又一次在JILL接近樓子時鑽出來攻



擊，這樣的話是不能爬回地面的，所以必須與之一戰，當戰勝後便可將樓子放下回到「電車總站」，經過重重困難JILL終於找齊所有道具回到電車中，進入電車後首先要做的就是將分別將手上



「電線」、「保險絲」和「混合機油」逐一安裝在電車尾卡的機械部份內，將三種道具全部安裝到電車上時，卡羅斯亦剛好回到電車。卡羅斯將一份榴彈發射器子彈交給JILL及得悉列哥拉已遭遇不測後便走到前卡去準備開動電車，而在開動



電車不久，車內卻發生一陣激烈震盪，而尾卡亦傳來米克魯的呼叫聲，JILL走到尾卡見到米克魯由坐位上變成坐在門邊，原來是那討厭的追跡者進入了車卡，這時候玩者可決定是否與追跡者一戰，不過實際上這一戰是沒必要的，因為就算將追跡者擊倒，之後結果也會是一樣的，所以無須浪費任何彈藥，還是聽米克魯說走到前卡去吧！當JILL走回前卡後米克魯便與追跡者決戰，但追跡者有別於一般的敵人，米克魯將所有子彈全部射光追跡者好像不痕也不痛，當去到米克魯面前就將他一擊打向電車的玻璃，跟着再重重的摔在地上，米克魯知道自己



沒有勝出的希望，就決定與敵人來一個同歸於盡，他取出一個手榴彈拔去信管，整個尾卡發生大爆炸，追跡者被強勁的爆炸力彈出車箱外。不過亦因為這次爆炸，令到電車的剎車系統損毀不能操作，這時會立即進入LIFE SELECTION部份，玩者可選擇「從窗口跳出去(窓から飛び出す)」或是「按動緊急剎車掣(非常ブレーキを押す)」，而筆者的選擇是「按動緊急剎車掣」，雖然按動了緊急剎車掣，但電車這時已經不受控制，一直衝向時鐘塔的方向，直到撞毀時鐘塔的外牆才消去電車的衝力。



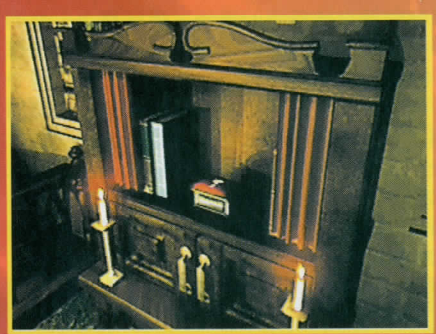
備註

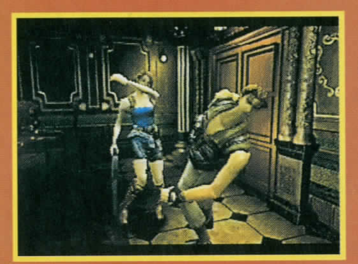
電車危機

在電車LIFE SELECTION部份選擇「從窗口跳出去」的話，在往後的攻略路線會出現改變，到達時鐘塔的位置會由054「時鐘塔庭園」變成055「時鐘塔寢室」，而某些關鍵道具的出現位於亦會有所不同，假若玩者在限制時間內未作出任何選擇時，遊戲便會令JILL自行按動緊急剎車掣，故事便會依「按動緊急剎車掣」的情節繼續發展下去。

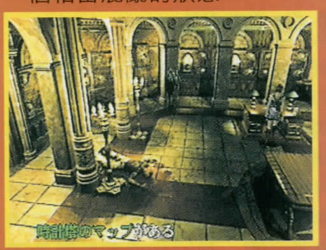
時鐘塔之惡夢

電車停下後JILL發現自己正身處在時鐘塔的056「庭園」中，沿庭園來到057「跳舞廳」，但通往058「食堂」的門被鎖，只好從另一邊的門去到059「禮拜堂」，這裏是一個放有記錄用打字機及異次元箱的地方，玩者認為如有需要可作一次SAVE，再利用異次元箱整理一下手上的道具，在祭壇旁邊放有紅色布簾的櫃上找到一條「時鐘塔之鍵(時計塔のカギ)」加以調查知道鎖匙的名字叫「靈斯之鍵



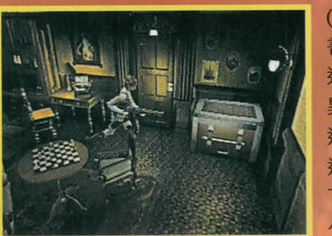


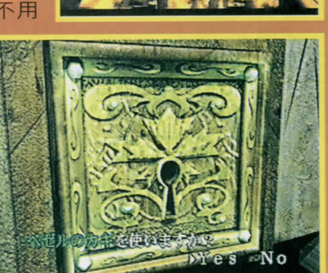
(リューズのカギ)」，之後便可離開，當JILL再次去到「跳舞廳」時，突然有五隻喪屍破窗而入，將喪屍解決後利用手上的「時鐘塔之鍵」打開通往「食堂」的門鎖，進入「食堂」後JILL終於再次見到卡羅斯，但他好像有點問題，聽他的說話他好像已經放棄了生存的機會，這時JILL上前打了他一記耳光(打得好！)，之後卡羅斯說了一句「不知應該怎樣做」後便離開，照他這樣的情況來看，卡羅斯正處於一個相當混亂的狀態……



由「食堂」進入060「時鐘塔大堂」，在這裏會發現一個UBCS的屍體倒在地上，調查屍體可取得新武器「地雷槍(マインスロアー)」一支，再調查一次可取得一份「作戰指示書」，大堂有一條可通往2樓的樓梯，而在樓梯的旁的書桌上可找到「時鐘塔之地圖」，旁邊亦有一支「急救噴劑」，而在比桌子更入的角落即樓梯底，放了一部很古老的音樂盒，而且播出來的音樂還出現走音，不過知有甚麼用途。

由大堂另一邊的側門進入來到061「時鐘塔書齋」，這裏有一大群小蜘蛛，而在蜘蛛群旁邊的書桌會找到一份「美術品之明信片(美術品の絵葉書)」，沿「時鐘塔書齋」進入062「時鐘塔客廳」，這裏是另一個放有記錄打字機和異次元箱的房間，之後再繼續前進便會來到055「時鐘塔寢室」，進入房間後左方牆壁上的畫會掉下來，畫後是一個小櫃子，調查小櫃子會找到另一條「時鐘塔之鍵」取得後加以調查知道這條鎖匙名為「貝些路之鍵(ベゼルのカギ)」，取得這條「時鐘塔之鍵」後便可離開，但JILL正想離開時，一拒喪屍正從外面的火海走出現來，如不想浪費子彈的話可不用理會離開這裏。





沿路回到「時鐘塔大堂」，用樓梯登上2樓，首先會在2樓的063「時鐘塔2F走廊」遇到三隻巨型蜘蛛，解決後去到064「時鐘塔眺望台」，在眺望台中間有一個用「貝些路之鍵」打開的鎖匙孔，向着鎖匙孔使用「貝些路之鍵」會看見上方有一條鐵樓降下來，另外這條「貝些路之鍵」已再沒有任何用途，可將它棄掉。爬上鐵樓會到達065「時鐘塔機械室」，這裏亦放有記錄打字機及異次元箱，而在打字機旁邊的木架上會找到一個「銀之齒輪(銀の歯車)」，將齒輪放到房間盡頭的機械上，但只有一邊的齒輪可以轉動，相信需要作一些調整才可以令整組齒輪轉動。此外在打字機另一邊放有一部音樂盒，只要解決到音樂盒上的機關就可以取得一條「時之神的首飾(クロノスの首飾り)」。





取得「時之神的首飾」後將之與先前取得的「靈斯之鍵」組合就會得到「時之神之鍵(クロノスのカギ)」。當JILL離



開「時鐘塔機械室」回到「時鐘塔眺望台」時，追跡者再度追殺到此，遊戲再度進入LIFE SELECTION部份，玩者可選擇「使用燈光(ライトを使う)」或「使用電線(電源コートを使う)」，筆者選擇了「使用燈光」，JILL開動眺望台上的大型射燈，射燈的強光令追跡者暫時失明，JILL見機不可失，將追跡者從台上推了下去，總算避過一次追跡者的攻擊。

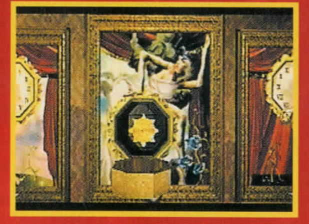
備註
時鐘眺望台危機

筆者選擇「使用燈光」的原因是因為將追跡者推下眺望台後，那往後一段時間內都不會受到他的追擊，但如果選擇「使用電線」的話，追跡者雖然會被高壓電力電得不支倒地，不過在JILL回到「時鐘塔2F走廊」時，追跡者已回復戰鬥力而再次追來，之後單是招呼他已令JILL非常頭痛，還如何有時間尋找道具？不過決定始終在玩者自己手中，選擇那一個請自行決定。另外假若在限定時間內未作出決定的話便需要與追跡者一戰，無論如何都要避免這事發生。

決一死戰

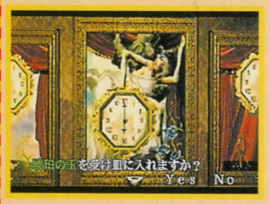
離開眺望台由「時鐘塔2F走廊」經「時鐘塔大堂」到達「時鐘塔書齋」，利用之前組合出來的「時之神之鏈」來打開通往066「時鐘塔走廊」的門，「時鐘塔走廊」內有三隻巨型蜘蛛，全部解決後繼續前進會來到067「時鐘儲物室」，進入後在左手邊發現到一個UBCS隊員的屍體和一個小女孩屍體，從軍人身上會找到一份「傭兵之日記」，這房間最重視的地方其實是三個「時之女神時鐘」與及三個女神像，這個機關破解方法很簡單，利用右手邊三個女神像手中的寶石，以特定的方便放在三個時之女神時鐘上，將三個時鐘的時間都是12點便可以解破機關，那麼中間的現在時鐘就會打開暗格，JILL就可從暗格取得「金之齒輪(金の歯車)」。





備註
時之女神時鐘

房間內的三個時鐘由左至右分別代表着「過去」、「現在」和「未來」，意思即是過去等於「－」、玩在等於「＋」、未來等於「×」，而三枚寶石「琥珀」、「黑曜石」及「水晶」則代表了「3」、「2」和「1」，如果進房時現在的時鐘是指着9:00，那麼將「黑曜石」放在「過去」的時鐘、「琥珀」放在「現在」的時鐘、「水晶」則放在最後的「未來」時鐘，得出的結果就是：9:00－(2小時)＋(3小時)＋(1×2小時)＝12小時。不過有一點要記着，就是代表「現在」的時鐘每次都會以不同時間開始，所以大家便需要動一動腦筋。



當取得「金之齒輪」後再回到065「時鐘塔機械室」，但是將金之齒輪安裝在機械上仍然只是得一組齒輪在轉動，這時筆者嘗試將「金之齒輪」和「銀之齒輪」組合，果然得出一個新的齒輪「時之神之齒輪(クロノスギア)」，利用這齒輪終於成功開動「時鐘塔機械室」內的機械，而時鐘塔的鐘聲亦開始響起，鐘聲響起即是UBCS的作戰計劃結束，利用異次元箱作最後一次整頓後便可離開，不過筆者給各位一個警告，在離開前最好先SAVE一次……





當JILL離開「時鐘塔機械室」時，鏡頭一轉去到「時鐘塔庭園」，拯救難民的大型直升機真的出現在時鐘塔上方，正當JILL以為一切都完結直看着升機慢慢降落之際，突然有人從後方向直升機發射飛彈將直升機炸毀，JILL回身一望，發射飛彈的人原來正是追跡者！追跡者再次在JILL眼前出現，而且更不小心被他那充滿劇毒的觸手刺中，傷勢嚴重，就在情況非常危急之時，救星出現！卡羅斯趕到與追跡者展開決戰，追跡者用飛彈射向卡羅斯，卡羅斯緊緊閃避得到，但其爆風易令他身受重傷，雖然身受重傷，但卡羅斯亦不停向着追跡者開火還擊，終於射中追跡者手中的飛彈發射器發生爆炸，追跡者亦被爆炸的威力炸得倒在地上，而卡羅斯亦因為受傷太重而暈倒過去，但追跡者竟然再次站起來，難道他真的是不死之身？現在還可動的就只有JILL一個，她只好以受傷的狀態來迎戰追跡者。







之前多次遇上追跡者都可以選擇逃走來避過與他戰，但今次已經沒有地方給JILL逃走，所以必須和他確實地來一次決鬥。但這一戰對JILL非常不利，因為先前她已中了追跡者的毒，身體狀況是以「VIRUS」顯示，現在根本不能知道自己的受傷情況有多嚴重，而且這毒是不能用藍色藥草解除的，所以現在的JILL要戰勝追跡者確實是一件難事，幸好這裏的空間也不小，可以邊閃邊攻擊與追跡者決戰。



吃了JILL不知多少發子彈的追跡者終於支持不住，一步一步走向之前直升機爆炸的火堆中倒下……

JILL雖然想走到卡羅斯身邊，無奈她的身體已不容許她這樣做。過了一會卡羅斯終於回復意識，雖然自己身受重傷，但卡羅斯似乎更關心JILL，卡羅斯將JILL抱在懷中，希望她可以醒來。

備註
電車選擇的變化

如果玩者在電車衝進時鐘塔的劇情中選擇「從窗口跳出去」的方法，那麼在「時鐘塔庭園」與追跡者一戰的便只有JILL一人，而且追跡者手上的飛彈發射器亦不會被射毀，而戰鬥方法亦會不同，由於追跡者手上的蛋彈發射器沒被毀壞的關係，所以要小心他的飛彈，因為中三次是必死無疑，如果有回復藥物的話最好就是在被擊中兩次飛彈後立即回復能源，不過有時候追跡者可能會將手上的飛彈發射器放下，相信是沒有彈藥吧，相信還是要卡羅斯出來幫助射毀飛彈發射器才與追跡者決戰這戰況會比較好一點。

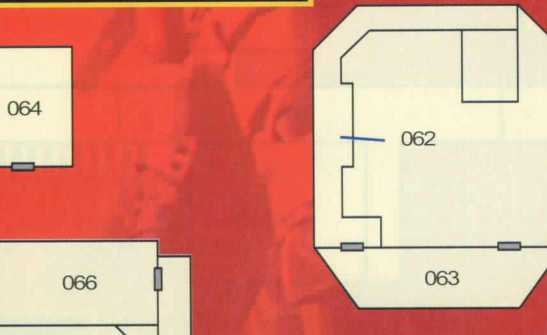
今期攻略就到此為止，在這裏筆者給各位一個意見，就是大家可拿回《BIOHAZARD 2》來玩一次，因為今期攻略結尾時間就是BIO 2的開始，有興趣的朋友可先完成《BIO 2》一次後下期再繼續《BIO 3》的故事，下期再會。



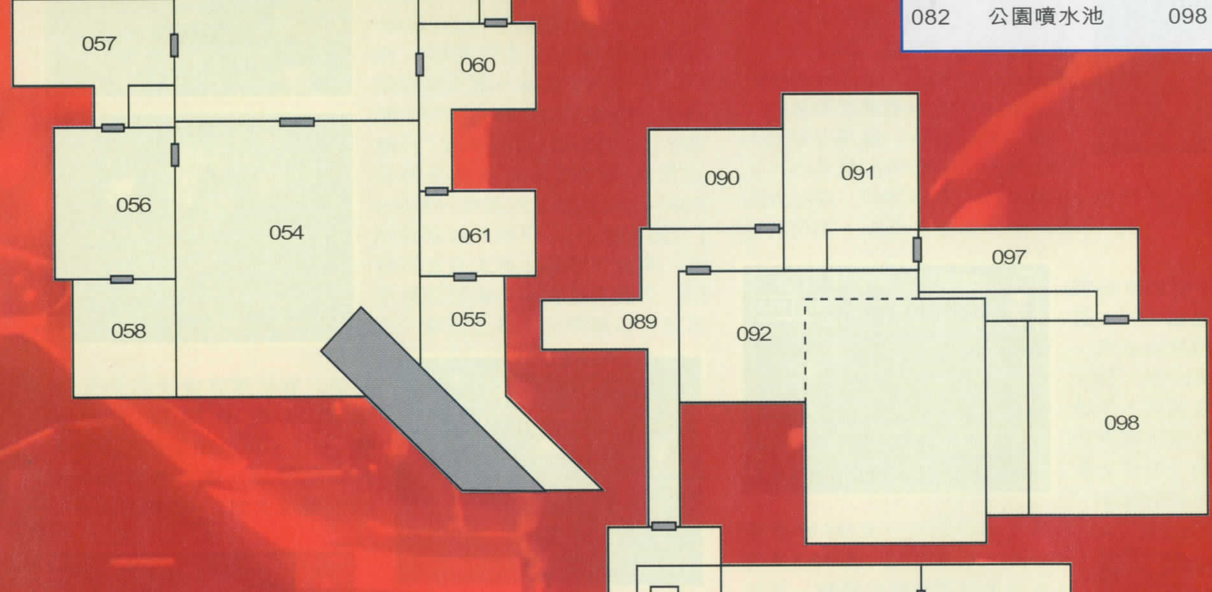








067	公園路	083	公園地下水道
068	公園	084	公園墓地
069	公園警衛室	085	公園墓地小屋
070	醫院大堂	086	墓地儲物室
071	醫院辦公室	087	公園作戰室
072	醫生休息室	088	公園橋
073	資料室	089	處理場入口
074	醫院401號房	090	處理場休息室
075	醫院402號房	091	動力室
076	醫院B3走廊	092	處理控制室
077	醫院實驗室	093	地下處理場
078	醫院研究室	094	排水道
079	公園正面廣場	095	下水道管理室
080	公園水池通道	096	水質檢查室
081	公園森林路	097	處理室前通道
082	公園噴水池	098	廢棄處理室



醫院再遇列哥拉



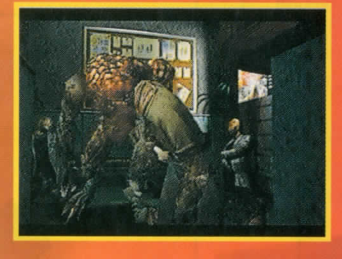
時間是10月1日的晚上，JILL從慢慢昏迷中清醒過來，發現自己正身處時鐘塔的禮拜堂內，而卡羅斯也在，JILL對卡羅斯說自己已經感染了病毒，相信之後也會變成一隻喪屍，卡羅斯卻不斷鼓勵JILL不要這麼輕易就放棄，一定還有機會的，最後卡羅斯叫JILL放心，一切包在他身上，之後就離開去尋找救JILL的方法……當玩者可以移動時，可以再與JILL談話，JILL就說了一句：「如果自己變成了喪屍，求他將的殺死。」



因為JILL感染病毒和之前與追跡者一戰已身受重傷，所以暫時一段故事會以卡羅斯為主角，操作方法和JILL並無分別，而且體力方面應該比JILL還高，不過卻不可以使用JILL之前放進異次元箱內任何一種道具，所以玩者只可以使用卡羅斯手上的武器。

卡羅斯的武器有一支M4A1步槍和一支傭兵用手槍，M4A1步槍一支可作高速連射的機槍，可以在短時間製造大量傷害，其子彈數是以%計算，當射至0%時即是已沒有子彈，由於此段故事中是沒有子彈可以補給，所以不要胡亂開槍浪費子彈，而傭兵用手槍與JILL使用的M92F性能差不多，不能連發，適合用來對付一些行動較慢的敵人。





雖然卡羅斯對JILL說一切都包在他身上，事實上他是沒有任何頭緒的，所以一時間也不知道要怎樣做，四處調查下來到066時鐘塔儲物室，在後門發現一扇門，不過門前卻有一個大鐘在阻擋着，推開大鐘後來到067「公園路」，在這裏有左右兩條路，左邊是往醫院的路，右邊則是通往068「公園」的路，前面有一間069「公園警衛室」，不過門鎖卻被鎖上，需要一些細小的工具才可打開，公園那邊相信不會找到甚麼方法可以解除JILL身上的毒，而左邊的醫院應該會找到方法(說到底也是一間救人的醫院……)，解決路上的喪屍後來到醫院門前，進入後首先來到070「醫院大堂」，和其他地方一樣，醫院內四處都遍佈了病人及醫護人員的屍體，相信這裏亦曾經受到喪屍的襲擊，當卡羅斯想走進內裏調查時，在角落處傳出一陣喪屍叫聲，正當卡羅斯準備開槍之際，在喪屍背後卻走出另





一頭怪物將喪屍的頭斬了下來，這頭怪物就是UMBRELLA研究出來的另一種生物兵器「獵殺者β」，為了「感謝」牠代自己殺死那隻喪屍，筆者決定舉槍攻擊以示謝意，玩者要緊記一點，在這裏出現的「獵殺者β」是有兩隻的，不要在殺掉一隻之後就放下戒心。



解決兩隻獵殺者後經醫院大堂來到071「醫院辦公室」，這裏是一間放有記錄打字機和異次元箱的房間，在打字機旁邊可取得「色帶」，在一櫃子上可取得「急救噴劑」一支，從醫院辦公室另一扇門離開去到072「醫生休息室」，在地上一名醫生屍體旁邊拾到一份「醫院長之手記」，在桌子上會取得一部「卡式錄音機（テープレコーダー）」，在角落的儲物櫃會找到一份「手槍子彈」，在櫃的右邊的告示板上可得到「醫院地圖（病院のマップ）」，在休息室內有一部可以通往醫院各層的職員專用升降機，調查後知道升降機是使用聲音辨認的門鎖裝置，卡羅斯又不是這裏的醫生，又怎可以用聲音開房升降機？筆者記起先前在房中找到一部「卡式錄音機」，相信裏面一定錄有醫生的聲音，於是便是按下聲音辨認裝置，之後就拿出「卡式錄音機」向着裝置播出錄音機內的聲音，既然那是醫生的聲音，門鎖自然能夠打開，進入升降機後可選擇前往「4F」或「B3」，到這兩層的先後次序是會影響之後一些事件的內容，筆者就選了先到「4F」。

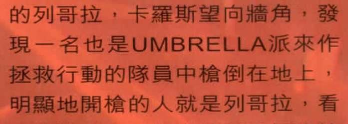
備註

B3路線故事

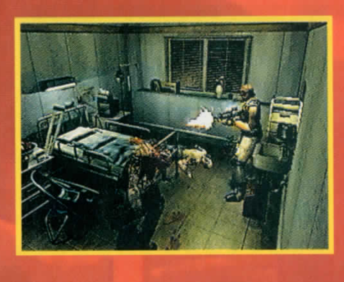
假若玩者選擇先到3F調查時，那卡羅斯去到077「醫院實驗室」時會遇上一名仍然生還的隊友泰尼魯，但他卻用手槍指着卡羅斯，從泰尼魯口中知道列哥拉仍然未死而且還襲擊他，而泰尼魯邊説邊打開牆上的夾萬，當他望向夾萬時發現裏面被人放置了一個計時炸彈，泰尼魯來不及反應就被即場炸死，幸好炸彈的威力不是很大，卡羅斯並未因爆炸而受傷，之後各位就可以繼續B3的工作跟着到4F。



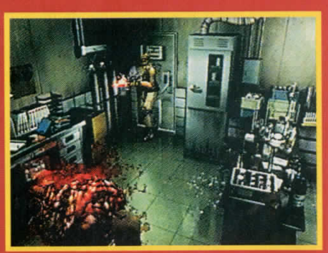
來到四樓，先進入073「資料室」，一進入這房間就會聽到一陣槍聲，隨後聽到在房間角落有人大叫不要開槍，當卡羅斯走到角落時，竟然見到以為已經死掉的列哥拉，卡羅斯望向牆角，發現一名也是UMBRELLA派來作拯救行動的隊員中槍倒在地上，明顯地開槍的人就是列哥拉，看見這情形卡羅斯當然要問個清楚明白，列哥拉只對卡羅斯説自己是一個監視員後就用槍指着他，這時候那名中了槍的隊員取出一個手榴彈拉開保險針，想來個同歸於盡，卡羅斯和列哥拉看見這情況就立即舉腳逃走，卡羅斯逃往資料室另一邊，而列哥拉就「跳窗」而逃，如沒記錯，這裏好像是4F……

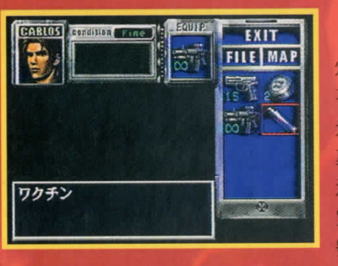






避開爆炸後卡羅斯繼續四處調查，在房另一邊有一間放滿實驗標本的房間，在這裏的桌子上會找到一條「病房之鎖匙（病室のカギ）」和「照片D」，之後便可離開。利用資料室取得的「病房之鎖匙」打開074「醫院401號房」的門，裏面會出現兩隻喪屍，解決喪屍後有兩件事要做，首先調查在房間內一名醫生的屍體，會取得一張寫張三位數字的屍體，各位一定要記下這數字，跟着就是記下這房間的擺設，在房間中那一個角落放有一個鐵架，之後就離開到隔壁的075「醫院402號房」，再利用「病房之鎖匙」打開「醫院402號房」的門，之後鎖匙可以棄掉，這房間與401號房的佈置差不多，只是床的位置放在相反方向，在房間內也有一個和401號房一樣的鐵架，將那個鐵架推至與401號房的位置相對的位置，即是如果401號房鐵架的位置是在左上角，就將402號房的鐵架放到右上角，如果不記得的話可回401號房看一次，將鐵架推到正位置時牆上的畫就會掉下來，露出一個小型夾萬，而在401號房取得的三位數字就是打開這個夾萬的密碼，打開夾萬後可取得「疫苗素劑（ワクチン素材）」，就這樣4F的工作就全部完成，可以乘升降機離開往B3。

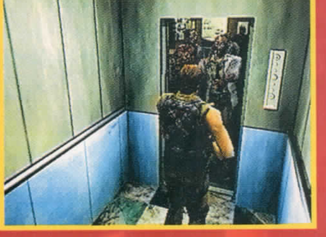




沿076「醫院B3走廊」前進，在轉彎處發現一個安裝在牆上的炸藥，因為四處沒有敵人，所以不要多手將它引爆，沿「醫院B3走廊」來到077「醫院實驗室」，這裏有兩隻「獵殺者β」在駐守，解決後繼續前進去到078「醫院研究室」，研究室會有兩隻另一種型號的新型獵殺者名叫「HUNTER γ」，不過玩者不用擔心，因為牠們暫時被放在兩個大型培養管內，可以放心四周進行調查。



進入房間後在門邊旁邊的櫃子取得「培養液基座（培養液ベース）」，在房間盡頭設置了一部藥品合成裝置，在裝置後方則放置了「醫療機器使用手冊」，先按動合成裝置旁邊的電力供應由培養管轉換到合成裝置，跟着再將「培養液基座」放在合成裝置上，之後適當地將合成裝置上五個開關調整，令到左邊兩行能源指數至中央，便會成功製造出一支「疫苗培養液（ワクチン培養液）」，將它和「疫苗素劑（ワクチン素材）」混合就可以製作出一支能解決病毒感染的「疫苗（ワクチン）」。



既然已得到疫苗，卡羅斯就動身回時鐘塔救JILL，正當打算









離開時培養管內兩隻「HUNTER γ」突然衝破培養管襲擊卡羅斯，而且更是前一隻後一隻夾攻，雖然可以與牠們一戰，但是研究室的空間實在有限，硬要戰鬥的話相信會是一場苦戰，所以筆者還是選擇逃走，沿「醫院B3走廊」乘升降機回「醫生休息室」，在這裏會有一群喪屍，殺掉喪屍繼續前進回到「醫院辦公室」，如有需要可以SAVE一次，當回到「醫院大堂」時，卡羅斯發現眼前的的石柱被人安裝了一個計時炸彈，而且距離爆炸的時間只有6秒，於是便第一時間全力向着醫正門跑去，最後總算趕及逃出醫院，卡羅斯向後一望，整座醫院已被那炸彈炸毀，究竟那炸彈是不是列哥拉的所為呢？但他剛才是從四樓窗邊跳出去的……沿時鐘塔後門回到066「時鐘塔儲物室」，突然天花板出現一點震動，但卻沒有甚麼東西出現，反而是在時之女神時鐘的位置出現數隻女喪屍，女喪屍的行動並不迅速，所以可以置之不理，一直前進059「時鐘塔大堂」，震動再次出現，在2F樓梯處更有一物體破牆而出，這物體正是先前已被JILL打倒的「追跡者」！從外表來看他沒受過任何損傷，而且身體更長出了許多一條條的觸手，令他的攻擊範圍更加廣闊，不過玩者不一定要和他硬拼，只要待他出現的EVENT片段結束後就可以轉身向時鐘塔的禮拜堂走去，在經過057「食堂」時追跡者是不會追上來的，不過在進入056「跳舞廳」時他就會衝進來，不過可以不理會他一直向前走去058「禮拜堂」，回到「禮拜堂」卡羅斯立即將在醫院取得的疫苗注射到JILL身上，注射疫苗後JILL終於慢慢醒來，卡羅斯將追跡者沒有死和列哥拉的事告訴JILL後就先行離開，玩者就會轉回控制JILL。









公園巨蟲之戰

先在異次元箱取出「開鎖鐵線」和整理一下身上的裝備後就可以離開，去到「跳舞廳」時追跡者會由「食堂」破門而出，這時玩者可選擇與追跡者戰還是不戰，如果不想與他戰鬥就可以一直逃走向着「時鐘塔儲物室」，雖然他會一直追着JILL，但只要專心逃走的話是有足夠時間閃避的。

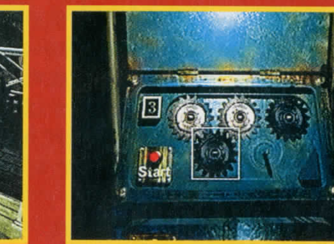
由「時鐘塔儲物室」後門離開去到067「公園路」，利用「開鎖鐵線」打開「公園警衛室」的門，這裏是一間放有記錄打字機和異次元箱的房間，在桌上可找到「色帶」、「照片E」和「地雷彈」或「榴彈」其中一份，在儲物櫃可以取得相同彈藥一份，另外在牆壁掛有鎖匙的木板上會找到一條「公園之鎖匙(公園のカギ)」，之後就可以離開。











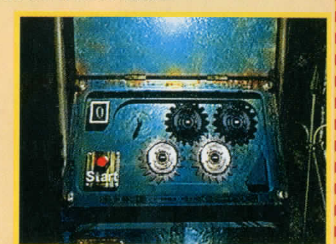
離開警衛室後向右邊前進會來到通往079「公園正面廣場」前的大門，用「公園之鎖匙」開啟門鎖，之後就可以將鎖匙棄掉。進入「公園正面廣場」後會隨機出現「獵殺者β」或小蟲其中之一，之後沿右邊巨的通道來到080「公園水池通道」，如果玩者來到時是沒有喪屍的話，那麼在經過木橋時就會出現兩隻「HUNTER γ」，不過牠們並不是兩隻一起出現，所以不會太難對付。沿水池通道來到081「公園森林路」，這裏會出現三隻「獵殺者β」或「喪屍犬」，如果不想用太多時間對付牠們的話則可以利用路中央的汽油罐，將它引爆應該會消滅到一至兩隻敵人，在汽油罐位置附近有一具屍體，調查後會找到另一條「公園之鎖匙(公園のカギ)」和一份「給監視員的命令」。在通道盡頭有一扇鎖上了的門，因為沒有鎖匙所以只好離開，離開前在門旁邊的屍體身上可找到一份「麥林子彈」。沿原路回到「公園正面廣場」，這次從進入左邊的門去到082「公園噴水池」，先在路旁的告示板取走「公園之地圖」，在通道盡頭放有2株「藍色藥草」和3株「綠色藥草」，這時應該進入083「公園地下水道」繼續前進的，雖然可以走進水池內，但因為水池內放滿了水引致不能前進，而解決方法就是打開排水口令池水流走，回到門右手邊的機器前，內裏有四個齒輪，只要將齒輪排成特定次序就可以打開排水口令池水流走，這樣就可以進入「公園地下水道」繼續前進，經地下水道來到通往084「公園墓地」的樓梯前，樓梯上方和後方都會出現一些小蟲，而且更是殺之不盡，所以不要浪費子彈，馬上爬上樓梯來到「公園墓地」。

備註

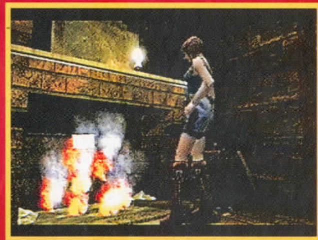
噴水池機關

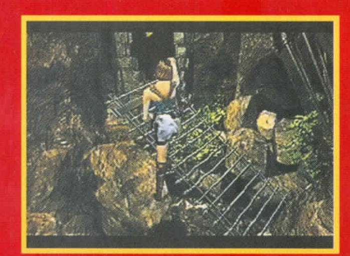
這機關其實很簡單，只要玩者在6步之內令齒輪的排列由圖一變成圖二，就可以令水池排水口打開令池水流走。

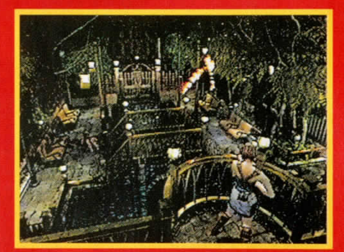




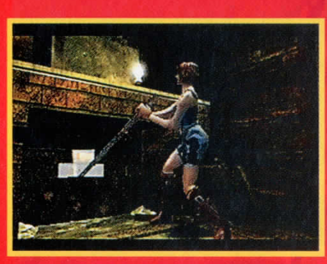








來到「公園墓地」後，完全看不見喪屍的蹤跡，其實這裏的喪屍是從地下爬出來的，所以要小心。沿路走會遇到一條分叉路，左邊的路會有2株「紅色藥草」，如果有需要的朋友可以先選這邊前進，向右邊繼續走會到達085「公園墓地小屋」，利用先前在樹林路取得的鎖匙就可以打開門鎖進入屋內，而鎖匙則可在使用後棄掉。在屋內的桌子上可以找到「彈藥粉A」和「彈藥粉B」各兩份，在牆邊的木櫃中亦會找到一支「鐵棒（鉄パイプ）」，之後進入另一扇門去到086「墓地儲物室」，這裏放有記錄打字機和異次元箱，在異次元箱內取出打火機，之後回到「公園墓地小屋」，JILL在四處調查下發現火爐中的木條應該可以燃燒，就利用打火機將火爐中的木條全部燒光，之後打火機已再沒有用處，可以棄掉。再次調查火爐發現背後的有一點光，但火爐的磚塊太硬不能用手掘開，JILL突然想起先前取得的「鐵棒」應該會有點用，就用鐵棒嘗試將磚塊撞開，在多次嘗試下終於打開一個可以讓一個人通過的洞，穿過火爐來到087「公園作戰室」，房中桌上和白板上分別都可取得「監視員報告書」和「來自作戰總部的FILE」，另外在桌上可取得第三條「公園之鎖匙（公園のカギ）」，調查掛在牆上的衣服會找到一份「色帶」，而另一邊的木架則放有一份「榴彈」。





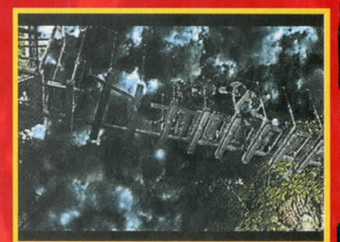


取齊所有道具後就可以離開，當JILL打算離開這裏時，房間內的通信器突然接收到訊號，JILL立即走到通信器前調查看看會有甚麼收穫，從訊號中知道作戰已經結束，和本任務有關的調查員請盡快離開。」訊號結束後JILL沿火爐的通道回到「公園墓地小屋」，但原來一早已有人在此等待JILL，這人竟就是列哥拉！JILL從列哥拉口中得知UMBRELLA派來的部隊實際目的並不是拯救市民，而是要從隊員與喪屍戰鬥中收集數據，他們的生死UMBRELLA根本全沒理會，這時小屋突然發生一陣強烈震動，列哥拉似乎知道發生甚麼事，在震動停止後就不再理會JILL走出屋外離開。跟着就是BOSS戰，這時筆者奉勸各位應先到「墓地儲物室」整理一下裝備，最好是帶多一點回復道具，準備好後就可以走出屋外回到「公園墓地」，當JILL走出「公園墓地」時，地面再次發生比之前在小屋更強烈的地震，令公園墓地的一段路下陷，JILL更跌進下陷的路中，之後地面中更鑽出一條巨蟲，這條巨蟲就是在RACCOON市的下水道見過的GRAVE DIGGER！牠已不像上次般只會在固定地方才會出現，今次牠會追着JILL來攻擊，不論JILL走到任何地方牠都會出現，而對付GRAVE DIGGER的方法，最佳的武器就是「硫酸彈」，假若玩者不想與牠糾纏，可以將一水池附近的電燈柱射下，這樣當GRAVE DIGGER在水中鑽出來時就會觸碗而死，可省下不少時間及彈藥。戰鬥結束後走到盡頭會有一欄杆倒下，JILL可以當作梯子爬回「公園地下水道」，沿原路回到「公園正面廣場」，在這裏會突然多了很多喪屍，如果想省時間，走到上方露台將四個燈柱的燈泡射爆令火焰落下，這樣就可將大部份喪屍解決。經「公園水池通道」到「公園森林路」，用在作戰室取得的「公園之鎖匙」打開先前被鎖上了通往088「公園橋」的門，通過森林路的門來到公園橋，當JILL去到吊橋之時，「很久不見」的追跡者出現在後方，這遊戲會再次進入LIFE SELECTION，玩者可以選擇「推下去（突き落とす）」或是「跳下去（飛び降りる）」，而筆者選擇的路線是「跳下去」，JILL就會看準機會跳進橋下的河中從下方的排水道進入廢棄工場中。









備註

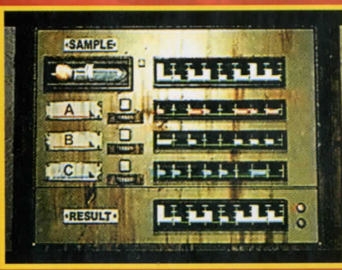
吊橋危機

如果玩者選擇「推下去」的話，JILL就會先避開追跡者的攻擊然後將他推下吊橋，跟着就經吊橋進入089「處理場入口」。之後先進入090「處理場休息室」，在那裏會再次遇上卡羅斯，從他口中知道會有飛彈在黎明時份射向RACCOON市，所以要在黎明來臨前找到逃生的方法，之後卡羅斯便離開，在房間一架上找到一條「處理設施之鎖匙（処理施設のカギ）」，從休息室另一扇門去到工場的091「動力室」，依次序「1、2、3、1、5、4、1、2、3」開動五個開關，再將安全控制系統的掣按下就可離開利用「處理設施之鎖匙」去到092「處理控制室」取走牆上的「廢棄工場之地圖（廃工場の地圖）」和「系統磁碟（システムディスク）」後乘升降機到093「地下處理場」，經樓梯進入094「排水道」，再沿「排水道」去到095「下水道管理室」，在角落機器處取得一支「處理樣本（処理サンプル）」後沿「下水道管理室」到達096「水質檢查室」，將「處理樣本」放進水質檢查裝置，之後將A、B、C三項相加的結果和樣本一樣，097「處理室前通道」的門便會完全開啟。跟着再次回到「處理室前通道」，但列哥拉突然出現向她開槍，最後列哥拉不知被甚麼怪物拖進冷氣槽殺死，之後JILL就在098「廢棄處理室」前向着門邊的處理器使用「系統磁碟」令通往「廢棄處理室」的門打開，之後的劇情就變回選擇「跳下去」一樣。

黎明時限

JILL從「排水道」進入廢棄工場後，先進入095「下水道管理室」在房間的角落處取得一支「處理樣本」，另外在桌上會找到一份「處理工場警備手冊」，經「下水道管理室」內一條樓梯往下走去到096「水質檢查室」，先取得放在櫃上的「急救噴劑」，然後JILL發現房中放了一部水質檢查裝置，不過機器現在不是開動着，要開動它就要先將在「下水道管理室」取得的「處理樣本」安裝在機器上，然後依第一行的水質檢查結果來調整A、B、C三行的指數，只要三行的指數相加起是和檢查結果的一樣就可以打開097「處理室前通道」的門鎖。之後沿「下水道管理室」到「排水道」，在經過「排水道」時，在水中突然有數隻喪屍出現，而且更將JILL四面圍困着，JILL眼見已經沒路可逃，以為沒命之際，救星卡羅斯突然出現，他將圍着JILL四周的喪屍消滅後就告訴她一個消息，卡羅斯說他從調查中得知在明天的黎明時份RACCOON市會被飛彈完全毀滅，所以他們時間已經不多，一定要在限期前找到逃生的方法，之後卡羅斯就離開繼續去尋找離開這裏的方法。



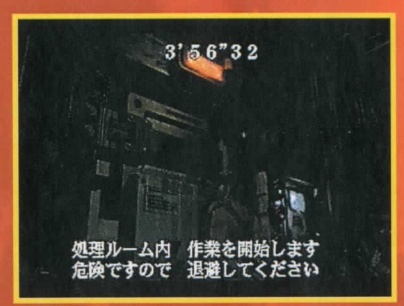




經「排水道」另一邊會來到093「地下處理場」，在這裏會有三隻BRIAN SUCKER把守着，解決牠們後在控制台右邊可找到兩份「散彈」，跟着沿路繼續前進去到092「處理控制室」，在中間的儀器上找到一隻「系統磁碟」，在房間另一扇門牆邊可取得「廢棄工場之地圖」，之後便可從地圖旁邊的門離開到089「處理場入口」。當JILL來到「處理場入口」時，突然有人從後向她開槍，原來那人是列哥拉，他在攻擊完JILL後就一邊奸笑一邊走進一個需要密碼卡才可以打開的門中。因為沒有密碼卡，所以JILL現在必須去找尋打開這門的密碼卡，這時先走進090「處理場休息室」，這裏亦是一間放有記錄打字機和異次元箱的房間，先在放有打字機的桌上取走「工場管理者之日記」和一份「色帶」，之後再在另一邊的櫃中找到一條「處理設施之鎖匙」，之後就走進091「動力室」，依次序「1、2、3、1、5、4、1、3」開動五個開關，再將安全控制系統的掣按下，這樣通往「處理室前通道」的門鎖就完全解開，再用「系統磁碟」打開往「廢棄物處理室」的門，進入後JILL就會聽到廣播，內容是說處理室將會開始工作，有關人等請馬上離開以免發生危險，跟着處理室就會開始倒數，畫面上方就會顯示還有4分鐘便會進行處理程序，但JILL身後的門卻在這時間鎖上，要打開就需要「密碼卡」放進機器中……正當JILL煩惱着如果離開這裏時，窮追不捨的追跡者再次出現，JILL一連避過了他兩次觸手攻擊，但在第三擊時，追跡者竟誤中在牆上的開關掣，處理廢棄物用的腐蝕性的液體流了出來，剛好流到追跡者身上，強如追跡者亦被這腐蝕性極強的液體斷了數條觸手，但這次攻擊好像對他沒甚麼效用，所以始終需要與他再次決一死戰。











這次對付追跡者有兩種選擇，第一種就是拿出身上所有武器與他「博命」，第二種就是利用處理場內的腐蝕液體，這種會流出腐蝕液體的開關共有四個，只要引追跡者走到液體流出口附近，再按R2開槍射向開關令液體流出，只要可連續三次用腐蝕液體擊中他的話就可將他打敗，這方法與用盡所有子彈與他一戰比較輕鬆，但有時候追跡者不一定會走近開關處，他有時也會呆在中間不動利用觸手向JILL攻擊，所以最好就是見機行事。







089	處理場入口	097	處理室前通道
090	處理場休息室	098	廢棄處理室
091	動力室	099	管理室
092	處理控制室	100	處理場後門
093	地下處理場	101	廢鐵通道
094	排水道	102	廢鐵處理工場
095	下水道管理室	103	升降機室
096	水質檢查室	104	廢鐵場

最後倒數





幾經辛苦終於將追跡者打倒，但清理裝置的開動時間亦剩下非常之少，幸好在戰鬥剛結束的同時，在「廢棄物處理室」內其中一具屍體身上掉下一張印有UMBRELLA標誌的「密碼卡(カードキー)」，JILL拿起密碼卡走到處理室門邊嘗試能否打開鎖上了的門，向着門邊裝置使用密碼卡後果然可以將門打開，JILL亦終於可以在限時前離開處理室，當JILL離開處理室後清理裝置隨即啟動，追跡者的屍體亦隨其他廢棄物沖進下水道，戰鬥「終於」告一段落……

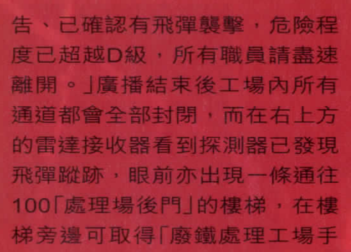
離開處理室後會聽到工場播出一段廣播，內容是發現有飛彈襲擊，工場內所有職員立即離開。廣播完畢後去由089「處理場入口」到099「管制室」，在進入後會隨着玩者之前在吊橋LIFE SELECTION的選擇而出現少許不同，但不會影響往後的故事。進入後在窗前一部大型通訊器上面的手提雷達接收器，這時通訊器會傳來列哥拉的聲音，隨即窗外會出現一部軍用直升機向JILL開槍，這時遊戲會再次出現LIFE SELECTION，第一個選擇是「用無線電與列哥拉通話(ニコライと無線で話をするヘリに応戦する)」，第二個是「和直升機戰鬥(ヘリに応戦する)」，筆者選擇了「用無線電與列哥拉通話」，在JILL和列哥拉一段對話後列哥拉就會駕着直升機離開。

備註
列哥拉之戰

如玩者是選擇「和直升機戰鬥」，那JILL便會與駕着直升機的列哥拉戰鬥，列哥拉會用直升機上的飛彈作出攻擊，由於管制室的空間比較小，在閃避時要小心一些，在擊落了列哥拉的直升機後，卡羅斯就剛好走到來，往後的故事情節就和攻擊一樣。

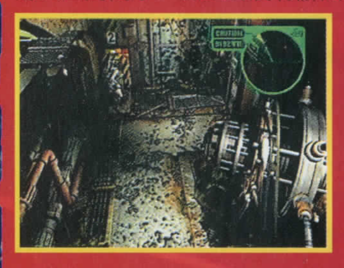
最終一戰

這時卡羅斯來到管制室，JILL說出列哥拉將直升機偷走後就在管制室繼續調查，希望可以找到其他逃生方法，這時玩者可以先回089「處理場入口」後再回來，卡羅斯這時會有所發現，他接收到一段通訊，發出通訊的人應該是認識JILL的，但通訊器這時卻壞掉，JILL想回應那人也沒有辦法，跟着卡羅斯便一個人離開去尋找其他與這人通訊的方法，這時工場會再次發出廣播：「警



告、已確認有飛彈襲擊，危險程度已超越D級，所有職員請盡速離開。」廣播結束後工場內所有通道都會全部封閉，而在右上方的雷達接收器看到探測器已發現飛彈蹤跡，眼前亦出現一條通往100「處理場後門」的樓梯，在樓梯旁邊可取得「廢鐵處理工場手冊(焼却処理工場マニュアル)」，在地上有很多屍體，其中有些屍體只是扮死，在玩者經過時才會作出攻擊，由「處理場後門」來到101「廢鐵通道」，繼續前進時JILL會感受到一次強烈震動，但卻沒甚麼發現，在途中在地上會拾到一張「極秘照片FILE」，之反就繼續前進到達102「廢鐵處理工場」，進入後再出現一次震動，這次震動把「廢鐵處理工場」的入口封閉了，JILL已沒有辦法回頭，JILL發覺這個「廢鐵處理工場」有激戰過的痕跡，而內裏亦放置了一台磁力炮，JILL在工場另一邊找到磁力炮的控制器，調查後發現磁力炮仍然可以使用，但雖要將三組電池推回電池箱內才可以再次使用，跟着JILL走到入口附近將1號電池推入電池箱內，當JILL想繼續將走向其他電池位置時，一頭怪物卻在這時候闖進來，雖然沒有了頭和腳，但從外型看牠應該是先前被JILL打倒的追跡者，沒有了頭和腳的牠顯然已不受自己的「思想」所控制，開始不斷變形，最後變成了一頭體型異常巨大的怪物，雖然已變成這個模樣，但牠還繼續向JILL不停攻擊，真是可喜可賀、UMBRELLA的發明很成功，這東西真的非常「忠心」，到了這地步還繼續去執行UMBRELLA殺掉S.T.A.R.S所有成員的命令，這隻最後追跡者的攻擊方式有兩種，一是不斷以觸手胡亂攻擊、二是噴出一些有腐蝕性的液體，不過這時玩者不需急着與牠一戰，現在應先繼續將2號和3號的電池推入電池箱內，這樣磁力炮就會每隔一段時間發炮，之後就可以真真正正和追跡者來一個了斷。在戰鬥途中磁力炮的第一炮是在炮口前炸出一條通道，不過現在只需要專心應付追跡者，當追跡者受到一定的攻擊後就開始逃走，牠會走到磁力炮的攻擊範圍，電磁炮就會一炮將這個在遊戲開始時就不斷出現襲擊JILL的追跡者消滅，剩下的就只有一堆殘骸。

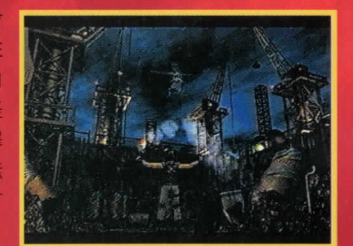






結局

消滅了追跡者後，磁力炮因為過熱而需要立即冷卻，三組電池亦退回原位，之後JILL就可以用處理工場另一扇門離開，當JILL準備離開時，那只有少許殘骸的追跡者原來還有生命，牠向着JILL慢慢地爬過去，之後就會出現本遊戲最後一次的LIFE SELECTION，第一選擇是「向怪物作最後一擊(追ってきた怪物にとどめを刺す)」，第二選擇則是「無視怪物用升降機離開(無視してエレベーターで脱出する)」，俗語：「斬草不除根、春風吹又失」，筆者的選擇當然是向怪物作最後一擊，跟着JILL就會拾起地上的麥林手槍向追跡者連開6槍，追跡者吃了6槍後亦終於真真正正被擊倒，之後只需要由103「升降機室」去到104「廢鐵場」，遊戲亦告一段落，隨後就是遊戲的爆機畫面。



備註

結局的變化

遊戲的爆機畫面有兩種，玩者可以選擇其出現方法，而選擇位置就是在吊橋危機的LIFE SELECTION中，如果玩者選擇「推下去」，會出現第一個爆機畫面，選擇「跳下去」就會出現第二個爆機畫面，順帶一提，選擇「跳下去」繼續遊戲時到達「管制室」該段時，就要看與卡羅斯對話後有沒有先回「處理場入口」再回「管制室」，這個選擇會引致爆機畫面的不同。

隱藏要素大公開

最後筆者為大家送上遊戲中一些比較重要的要素，這些要素在遊戲中的實用性相當大，閒話少說，希望這些資料會對各玩家有點點用處，亦希望各位可以繼續支持筆者。

火箭炮取得法

前兩集如果想取得火箭炮，都需要在限制時間內完成遊戲才可以取得，但今集就不用這麼麻煩，玩家可以在遊戲中取得這最強武器，而方汰如下：

要取得火箭炮，首先就是遊戲要進行至與追跡者在「廢物處理室」內一戰，當戰鬥完結後，拿着「處理設施之鎖匙」到水質檢查室，將「處理設施之鎖匙」放到紫外線放射機中給紫外線照射，之後跟着到動力室利用廢物處理室得到的「密碼卡」啟動門邊的升降機，利用升降機到達一地下室，在地下室盡頭有一個鐵櫃，用「處理設施之鎖匙」打開櫃鎖就可以取得最強武器「火箭炮」。



彈藥組合表

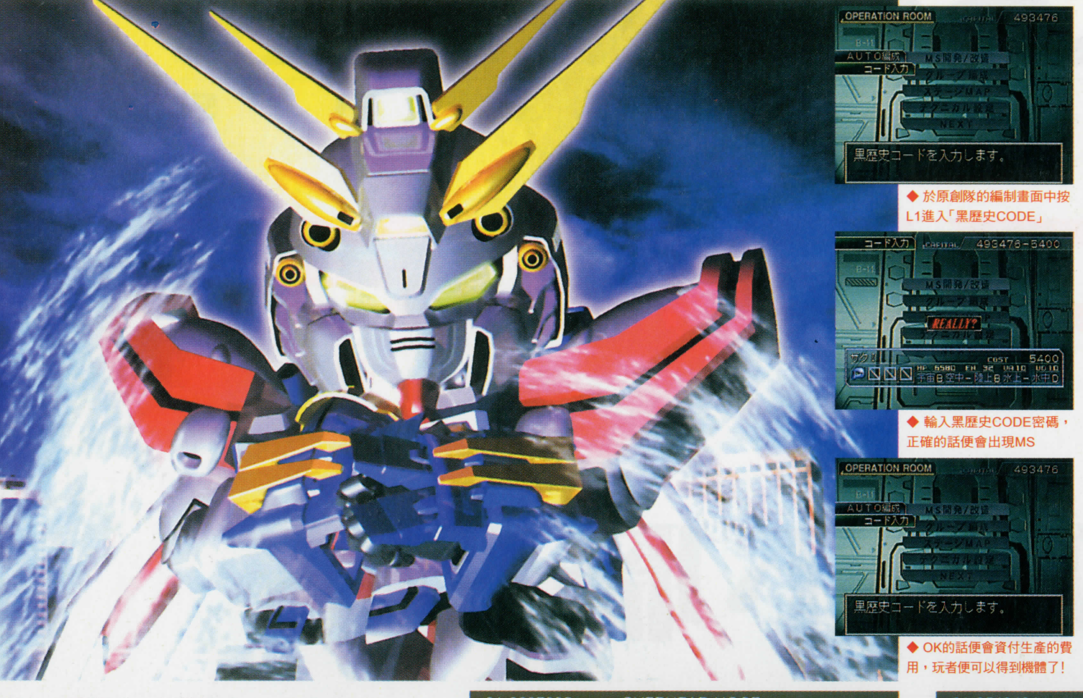
彈藥粉	彈藥粉＋上彈工具	彈藥粉＋榴彈
彈藥粉A	手槍子彈15發	榴彈6發(火炎)
彈藥粉B	散彈槍子彈7發	榴彈6發(硫酸)
彈藥粉C(A+B)	榴彈10發	榴彈6發(冷凍)
彈藥粉AA	手槍子彈35發	榴彈12發(火炎)
彈藥粉BB	散彈槍子彈18發	榴彈12發(硫酸)
彈藥粉AC	火炎彈10發	
彈藥粉BC	硫酸彈10發	
彈藥粉CC	冷凍彈10發	榴彈12發(冷凍)
彈藥粉AAA	手槍子彈55發	榴彈18發(火炎)
彈藥粉AAB	散彈槍子彈20發	
彈藥粉BBA	手槍子彈60發	
彈藥粉BBB	散彈槍子彈30發	榴彈18發(硫酸)
彈藥粉CCC	麥林子彈24發	榴彈18發(冷凍)

追跡者道具

在遊戲中每一次打倒追跡者，他身上都會跌出一件道具，這些道具都是一些槍械零件和急救用品，而所有槍械零件全部都分為A、B兩部份，只要取齊A、B兩部份就可以砌出一種新武器。

擊倒追跡者次數	取得道具名稱
1次	EAGLE 6.0配件A
2次	EAGLE 6.0配件B
3次	急救藥箱
4次	M37配件A
5次	M37配件B
6次	急救藥箱
7次	突擊步槍(完成遊戲一次後會是可將身上其中一種武器變成無限子彈的「無限彈」)

MS黑歷史CODE大全集



◆於原創隊的編制畫面中按L1進入「黑歷史CODE」

◆輸入黑歷史CODE密碼，正確的話便會出現MS

◆OK的話便會資付生產的費用，玩者便可以得到機體了！

TEXT：小悠

在SLG遊戲《G GENERATION-F》中除了有由玩者親自育成駕駛員和開發MS的系統外，還有一個於今集才加入的「黑歷史CODE」系統，是能夠在相應的技術LEVEL中輸入正確的一系列密碼，即時生產出指定的機體。但由於這個系統是對應BANDAI推出的G GEN CARD GAME而設計的，每一部機體的黑歷史CODE也是列在該MS的咭上。對於沒有玩G GEN CARD GAME的朋友來說便不能知道全部MS的CODE了，不過各位不用失望呢，這次的遊戲秘密研究所是公開所有能用黑歷史CODE生產的MS名單，供各位可愛的讀者參考參考。可是在這之前先教大家如何入CODE吧！

LEVEL 1

黑歷史CODE	MS名稱
01-0003543	渣古 I
01-0053139	渣古 II J型
01-0306788	戰鬥直昇機
01-0316189	鐵球
01-0412078	地上指揮車
01-0436445	奧亞捷斯
01-0665595	渣古 II J型(迪魯機)
01-1117166	黑色三連星專用渣古 I
01-1129602	輕型渣古
01-1241439	渣古 II J型(指揮官機)
01-1365532	先行量產型鐵球
01-1436255	渣古FLIPPER
01-1457554	JET STREAM
01-1495540	水中實驗機
01-1639417	渣古坦克
01-1648314	迪殊連絡機
01-1902893	水中用渣古
01-1938972	渣古坦克(指揮官機)
01-2041080	渣古 II J型(艾斯機)
01-2075677	馬基拉坦克
01-2125974	核戰機 V
01-2149438	吉姆CANNON(灰)
01-2381054	渣古 II F型
01-2388480	水中用吉姆
01-2391878	吉姆CANNON
01-2601402	BATTLER PENCEMEN
01-2719903	艾斯達朗斯
01-2837371	蓋亞用渣古 I
01-2894638	卡利古遜
01-2907061	里奧(宇宙用)
01-2984903	FAN FAN
01-3068372	輕裝甲吉姆
01-3082702	可變坦克FF－4
01-3154536	魯古
01-3190309	FLY MANDA
01-3308157	杜殊
01-3517898	BLUE ONE
01-3592803	渣古頭
01-3689476	珍妮絲
01-3887035	OVERHEAD HOCE
01-3965437	DRAGON FLY
01-4044199	空中戰機
01-4100469	核戰機
01-4172603	SABER FISH(指揮官機)
01-4206540	訓練用吉姆
01-4471883	D UNIT
01-4595827	布斯
01-4647460	GEARN
01-4783220	吉姆(灰)
01-4909401	渣古 II F型(指揮官機)
01-4938868	里奧(OZ仕?)
01-4977504	大蟹
01-5020124	TOTRACE WEAPON(連邦)
01-5115233	TOTRACE WEAPON(亞魯達)
01-5284326	DEAF ROCK
01-5337095	DRAGONS(BOUT形態)
01-5432811	核戰機
01-5449389	HIP HEAVY
01-5563631	渣古強行偵察型
01-5678535	鐵球改修型
01-5715818	賀比大蟹
01-5952987	TOTRACE(亞魯達)
01-6023856	DRAGONS(MS形態)
01-6304692	量產型太空坦克
01-6370384	渣古CANNON
01-6381987	小潛艇
01-6460103	高機動型渣古 II
01-6611859	戰鬥電單車乙型
01-6775363	吉姆
01-6877172	EWAC里奧
01-6897228	里奧(地上用)
01-6919362	核戰機ZZ
01-7051806	SABER FISH
01-7062519	巴夫利古
01-7638951	裝甲車
01-7733365	高機動型渣古
01-7828945	渣古 II J型(茶色)
01-7853988	渣古I(隊長機)
01-7961590	SUNNY
01-7995196	魔蟹
01-8201975	CORE EASY
01-8549484	61式戰車
01-8656151	韋特
01-8774922	TO ESCARGOT
01-9034791	大蟹
01-9055184	卡洛特
01-9106567	TOTRACE(連邦)
01-9243013	渣古 II J型(白)
01-9266748	嘉曼專用戰鬥機
01-9274212	高機動型渣古 II (指揮官機)
01-9448532	TINCOAT
01-9476998	戰鬥電單車甲型
01-9526829	渣古 II F型(沙漠色)
01-9769260	TOTRACE坦克
01-9770157	沙漠用吉姆
01-9842027	多達夫水中型
01-9847869	斯戈
01-9936701	多魯巴
01-9954619	飛龍
01-9996673	渣古 II J型(茶綠)

LEVEL 2

黑歷史CODE	MS名稱
02-0052586	死亡軍團
02-0138231	太空坦克R44(MS)
02-0160573	D GUNDAM FIRST
02-0248402	吉姆CANNON II
02-0250038	魔蟹
02-0261995	伊富烈特
02-0270171	尼姆
02-0445419	卡薩E(MA)
02-0456626	貴族吉姆 III
02-0513946	哥古(黑色)
02-0530838	獲卡原創型
02-0603924	吉姆CUSTOM高機動型
02-0626081	吉姆進化型
02-0658271	SEPTEM改(?)
02-0662641	杜斯特
02-0723937	RX-81STANDER
02-0746360	渣古 II 改(指揮官機)
02-0749378	沙漠用渣古
02-0793825	雷電專用高機動型渣古

02-0979470	死亡軍團飛行隊
02-0984275	B3老虎
02-1015314	大土偶
02-1189149	TOTRACE FLYER
02-1439811	BLUE DESTINY1號機
02-1520767	索哥古
02-1595745	艾斯利奧
02-1600734	渣古II改
02-1642000	死亡軍團水中部隊
02-1659629	G防衛號
02-1687032	卡薩B
02-1727467	戈古
02-1812499	沙杜斯
02-1818987	核戰機
02-1822566	艾亞利斯(聯合軍MS)
02-1933095	陸戰型吉姆
02-1988680	TOP TERMINAL(綠色)
02-2019797	艾亞利斯(奈專用機MA)
02-2267007	宇宙用高機動型試驗用渣古
02-2297172	卡薩D(MA)
02-2313652	吉姆III(奧干)
02-2321802	RX-81輕裝甲
02-2326011	大魔
02-2349474	死亡軍團陸上兵
02-2383175	索羅(赤色MA)
02-2455710	古西(日澤機)
02-2517931	比斯多華斯
02-2565593	RICK DOM
02-2647781	DHM FIRE WALLABY
02-2651575	索羅(綠色MA)
02-2658172	TOP TERMINAL(赤色)
02-2741241	吉姆狙擊手II
02-2747640	哈羅
02-2753629	NT試驗用吉姆(鐵球分離式)
02-2790758	高比斯(MA)
02-2986852	GUNCANNON
02-2996887	老虎重裝型
02-3006854	艾亞利斯(OZ用MA)
02-3026274	珍妮絲改
02-3087863	哈羅改
02-3263222	強人量產型
02-3302186	吉姆狙擊手CUSTOM
02-3306990	黑色三連星專用高機動型渣古
02-3340655	高機動型試作機
02-3400635	卡薩C改(MS)
02-3510713	吉姆III(聯邦)
02-3580036	老虎飛行試驗型
02-3585098	艾亞利斯(聯合用MA)
02-3864586	OLIVERDO
02-4072933	索羅(綠色MS)
02-4167421	渣古DIVER
02-4187904	布津勞
02-4201138	太空坦克R44(MA)
02-4311666	卡薩C(MA)
02-4403121	NT試驗用吉姆
02-4414786	TOTRACE改
02-4628020	G戰機
02-4637353	索羅(赤色MS)
02-5107182	設計型老虎
02-5604638	卡薩E(MS)
02-5649898	吉姆CUSTOM
02-5723292	賴巴專用渣古I
02-5808822	卡薩C改(MA)
02-5935347	洛夫斯
02-5993480	SLASH BUFFIO
02-6011306	馬沙專用渣古II
02-6081061	GUNDAM PIX
02-6124348	吉姆改
02-6574392	深海用渣古
02-6867186	吉姆II(聯邦)
02-6949999	馬蘭卡專用高機動型渣古II
02-7171470	艾亞利斯(奈專用機MS)
02-7366963	基巴專用布津勞
02-7414129	哥魯尼路
02-7427604	量產型GUNCANNON
02-7449040	GUNCANNON重裝型
02-7462364	吉姆COMMANDER
02-7592061	SEPTEM改(赤色)
02-7686318	PSYCOMU高機動試驗用渣古
02-7806690	TOTRACE COMMANDER(聯合)
02-7904050	吉姆II(奧干)
02-7929056	寒冷地專用吉姆
02-7933043	SOARC
02-8019698	古西(基蒙用機)
02-8052746	PHOTO TYPE GUNDAM?
02-8100059	GM狙擊手
02-8175845	133式鐵球
02-8414046	卡薩D(MS)
02-8534393	太空坦克
02-8564357	PSYCOMU試驗用渣古
02-8695079	老虎
02-8748356	高比斯(MS)
02-9016528	POWERD吉姆
02-9044508	TOTRACE COMMANDER
02-9083206	艾亞利斯(OZ用MS)
02-9098251	渣古尼羅
02-9107046	SEPTEM
02-9110174	蓋亞專用高機動型渣古II
02-9145341	熱帶專用大魔
02-9343427	深海用高達
02-9372044	索羅改
02-9442306	太空坦克II
02-9604062	深海用渣古
02-9700273	卡薩C(MS)
02-9827290	量產型GUNCANNON(灰色)

LEVEL 3

黑歷史CODE	MS名稱
03-0030196	嘉曼專用渣古II
03-0057203	高機動型勇士(指揮官機)
03-0077159	加柏迪β
03-0215666	SOARC
03-0858162	積根
03-1180269	比斯卡杜尼
03-1229780	伊富烈特改
03-1332826	戈遜
03-1340210	巨蟹
03-1402246	ST GUN
03-1526418	麥克古
03-1649376	基斯巴爾專用GUNDAM
03-1695853	DOM TROPAN
03-1868475	OCTO・APE改
03-1927001	GD STRIKER
03-1930745	查米路
03-1994595	積根B型
03-1996067	馬沙專用RICK DOM
03-2049786	密達斯(MS)
03-2074766	BLUE DESTINY3號機
03-2128270	BLUE DESTINY2號機
03-2178008	卡・索姆(MS)
03-2212151	勇士M
03-2240149	勇士(指揮官機)
03-2595885	高渣古(聯邦)
03-2667421	OCTO・APE
03-2968158	GT-FOUR(MA)
03-3173629	EWAC尼羅
03-3209077	愛爾蘭魔蟹
03-3249632	史卡爾高達
03-3293536	高機動型勇士
03-3306531	勇士
03-3604223	GUNDAM MA MODE
03-3652610	強人
03-4079439	GD CANNON
03-4116158	北極熊
03-4223637	吉姆頭
03-4250785	馬蘭卡專用渣古II
03-4400630	西古艾爾(第2種兵裝)
03-4506244	卡斯克
03-4657060	漢斯專用巴拉達
03-4658181	Ez-8 HAC
03-4768652	重裝渣古
03-4786992	GUNCANNON II
03-4827691	BARREND
03-4852006	卡柏迪α
03-4871272	珍力克
03-5049241	RICK DOM II
03-5070134	DOM PINENIE
03-5100212	Ez-8
03-5296820	高渣古CUSTOM
03-5403921	SONDO・KE
03-5620345	艾比爾S(黑色)
03-5892828	GASYA
03-6006784	高渣古(泰坦斯)
03-6104040	DOM TROPAN(??????)
03-6261271	馬寧專用老虎
03-6298683	西古艾爾(第1種兵裝)
03-6376751	馬蘭遜
03-6619715	京寶梵
03-6768406	艾絲比蘭莎
03-6903430	勇士J
03-7190600	G-3 GUNDAM
03-7314814	GUNDAM(半壞)
03-7346581	魔蟹E
03-7366885	ZAKUSPEED(MA)
03-7379729	Ez-8 HMC
03-7519168	GT-FOUR(MS)
03-7608475	積根重裝型
03-7725631	西古艾爾(第3種兵裝)
03-7799496	GUNDAM
03-7864998	尼羅
03-7889793	RF渣古
03-8218929	哈薩姆
03-8437040	多華斯
03-8556134	勇士CANNON
03-8603768	密達斯
03-8664065	ZAKUSPEED(MS)
03-8678581	加迪爾
03-8838738	KAFUO
03-8867676	陸戰型GUNDAM
03-8952045	尼羅訓練型
03-9076727	巴拉達
03-9285056	卡索姆(MA)
03-9298541	艾比爾S
03-9685182	PHANTOMA
03-9726551	DHMC華斯拉比
03-9791268	薩哥
03-9814084	艾尼路CUSTOM
03-9841885	迪斯哈特
03-9857693	沙漠專用勇士
03-9861348	大魔格鬥強化型

LEVEL 4

黑歷史CODE	MS名稱
04-0005752	賈圖專用勇士
04-0091178	密達斯改(MA)
04-0094005	龍捲風高達
04-0135721	索利迪亞
04-0178623	基度蘭夫(車輪SUPPORT)
04-0350853	馬沙專用魔蟹
04-0378382	比斯巴達蘭
04-0400215	吉姆CUSTOM(班力克專用機)
04-0473117	米沙
04-0561080	卡魯古尤(MA)
04-0728132	基洛卡
04-0755229	CANNON・伊魯菲特

04-0952461	G CANNON
04-1351140	多拉斯(赤色MS)
04-1493455	多拉斯(黑色MA)
04-1506195	SIMSGUN
04-1532574	多拉斯(黑色MS)
04-1608282	BLUE DESTINY2號機(尼姆巴斯用機)
04-1655128	古沙
04-1661154	索羅亞特(EVENT模樣)
04-1709665	DOMTHORIA(MA)
04-1922719	古爾・多加
04-1949280	DOMTHORIA(MS)
04-1993373	PHOTO TYPE力奇戴亞斯
04-2098971	比魯戈
04-2164258	RF渣古(指揮官機)
04-2422211	基拿・多加(指揮官機)
04-2428538	尼姆III
04-2584061	GUNDAM NT-1
04-3145075	多利亞特(MS)
04-3161567	積根改
04-3426179	力奇戴亞斯(黑色)
0 4-3653289	雷電專用高機動型勇士
04-3694696	積根A型
04-3878528	麥克古(亞夫多魯用機)
04-4219642	尼奧斯
04-4468882	索羅亞特(赤色)
04-4722253	卡布蘭改
04-4843066	多利亞特(MA)
04-4844500	HEAVY GUN(瑪多利亞用機)
04-4870110	基拿・多加重裝型
04-4956145	風車高達
04-4978024	卡薩W
04-5320176	HEAVY GUN
04-5345744	基拿・多加改
04-5446052	索羅亞特(白色)
04-5641276	高吉姆
04-6229227	GUNCANNON DETECTOR
04-6248326	瑞沙(MS)
04-6386898	多拉斯(赤色MA)
04-6432588	尼奧爾
04-6465839	多華斯改
04-6728963	G-FANCON
04-6876141	麥克古(安達用機)
04-7118387	卡魯古尤(MS)
04-7176138	量產型百式改
04-7391933	JAVELIN
04-7502772	卡魯斯J
04-7714609	量產型Z GUNDAM
04-7718411	瑞沙(MA)
04-7742285	基拿・多加
04-7744208	迪奧拿
04-7933913	阿修羅高達
04-7954392	FA GUNDAM
04-8128101	GUSTAV・CURL
04-8153840	密達斯改(MS)
04-8310271	索克
04-8340512	馬沙專用勇士
04-8354266	迪拿・遜(黑色)
04-8433894	麥克古(亞夫曼用機)
04-8437649	迪拿・遜
04-8712742	多斯特III
04-9051972	華戈
04-9057122	布蘭特(黑色)
04-9690776	HEAVY GUNDAM

LEVEL 5

黑歷史CODE	MS名稱
05-0017945	量產型戈巴遜
05-0154771	TOTRACE・NEW
05-0180184	PHOTO TYPE卡碧尼
05-0335948	亞普沙拉斯II
05-0405384	龍飛(綠MA)
05-0462155	BAW ATTACKER(赤色)
05-0498083	謝德專用基拿・多加改
05-0601262	GP02A
05-0654427	古蘭達
05-0708067	力奇戴亞斯II
05-0718348	妮絲專用基拿・多加
05-0910378	絲瑪專用勇士M
05-1044074	強人改
05-1082789	海蟹
05-1135266	戰蟹
05-1233565	尼安
05-1458516	美人魚高達(MS)
05-1520581	斯臣
05-1549036	GP04G
05-1614772	JAMUAL FAN(MA)
05-1620422	沙漠殺手高達
05-1711031	TOP FIGHER V
05-2301026	GT BIT
05-2374867	密沙度
05-2431350	BAW ATTACKER(綠色)
05-2508606	多西魯專用渣古II
05-2668313	尼羅斯高達
05-2732911	V DASH GUNDAM(MS)
05-2757597	艾尼班度
05-2872201	V DASH GUNDAM(MA)
05-3013219	GP01Fb
05-3041242	巴布拉比(MA)
05-3058147	基度蘭(SUPPORT)
05-3076613	亞斯馬(MS)
05-3199542	亞薩姆
05-3207032	RF老虎
05-3248798	卡比蘭・迪度拿
05-3278547	曼陀羅高達
05-3350846	多拉斯(白色MS)
05-3410957	希望高達
05-3633828	龍飛(赤色MS)
05-3712216	GUN EASY
05-3748618	亞薩姆(白色)
05-3920261	戈遜拿
05-3930173	巴布拉比(MS)
05-3978055	GW BIT
05-4020222	自護
05-4137976	愛美號
05-4629017	GP03S
05-5026641	薩爾達
05-5132151	GUNDAM MK-II(白色)
05-5177474	雷洛沙拉斯A型
05-5203150	MEGA LIGHTER
05-5323045	RF魔蟹
05-5358434	量產型卡碧尼
05-5507507	KAFUO(MA)
05-5552260	查巴哥
05-5567860	西古瑞菲
05-5608774	莫特(MA)
05-5913551	亞比遜
05-6040313	KAFUO(MS)
05-6057147	卡普斯寧(MA)
05-6227707	V GUNDAM(MS)
05-6346865	瑞沙CUSTOM
05-6411874	卡普斯寧(MA)
05-6420418	史達克積根
05-6521703	GP01
05-6608204	菲利多華
05-6776808	蘭斯特(G-BIT)
05-6820518	FA GUNDAM MK-II
05-6946505	力奇戴亞斯(赤色)
05-6953440	謎之機体(炎之虎用迪拿遜)
05-7294767	JAMUAL FAN
05-7527981	V GUNDAM(MA)
05-7529931	亞斯瑪(MA)
05-7890101	D GUNDAM SECOND
05-8160975	G CANNON麥克
05-8349849	GUNDAM NT-1 FA
05-8373034	GUNDAM MK-II(泰坦斯用)
05-8417045	龍飛(赤色MA)
05-8470398	麥克古(雷度專用機)
05-8601472	龍飛(綠色MS)
05-8719057	多拉斯(白色MA)
05-8755732	普拿・布洛
05-8814763	祖尼姆・戴亞斯
05-8949205	迪拿基
05-8951872	瑪比羅
05-8993519	自護(頭部)
05-9116105	GUN BLASER
05-9140202	莫特(MS)
05-9329316	瑞沙戴爾
05-9332016	GP02
05-9389532	玫瑰高達
05-9462450	PHOTO Z GUNDAM
05-9518296	迪拿基(黑色)
05-9572313	多力臣
05-9709923	高迪根
05-9729433	比魯哥II
05-9907005	TOP FIGHTER V(比基沙)
05-9975396	卡普斯寧(MS)

LEVEL 6

黑歷史CODE	MS名稱
06-0022180	巴爾倫
06-0404365	沙比度
06-1284056	多加
06-1332113	比魯迪戈
06-1434248	巴基・多加
06-1564107	麥克之星高達
06-1689007	GUNDAM LEOPARD
06-1923366	GX BIT
06-2466718	百式
06-2835060	量產型ZZ GUNDAM
06-2837654	GUNDAM MK-III
06-2916649	R JA JA
06-2961089	蘭斯奧特
06-3464636	RIG RING
06-3959725	RIG薩哥(近衛師團用)
06-4310330	V GUNDAM比薩哥(MS)
06-4456482	比魯卡・達拉斯
06-4629000	ZODIAC量產型
06-4698757	基拿・多加PSYCOMU試驗型
06-5046456	迪殊
06-5458872	V GUNDAM比薩哥(MA)
06-5584141	密林高達
06-5623134	RF大魔
06-5872578	GUNDAM GEMIUS 02
06-6681406	布魯基克
06-6693184	卡比拉・迪拿
06-6745234	RF沙漠用大魔
06-7176383	龍高達
06-7294737	GUNDAM LEOPARD(水中型)
06-7430784	GUNDAM AIR MASTER(MS)
06-7848654	比魯戈III
06-7996248	雷洛沙拉斯B型
06-8002269	貴族高達
06-8139534	D GUNDAM THIRD
06-8378845	基布蘭(MS)
06-9258547	韋路・韋洛
06-9266821	菲利特
06-9302018	SUPER GUNDAM
06-9562550	基布蘭(MA)
06-9797365	GUNDAM AIR MASTER(MA)
06-9850646	RIG薩哥
06-9946240	GUNDAM GEMIUS 01
06-9959395	伊基洛

LEVEL 7

黑歷史CODE	MS名稱
07-0033228	G FANCO GX
07-0057686	卡碧尼
07-0128703	百式改
07-0341484	Z II(MS)
07-0680173	亞比基爾(MA)
07-0688693	GUNDAM F90(2號機赤色)
07-0690221	SHUFFLE SPADE(MA)
07-0697823	SHUFFLE DIA(MA)
07-0701775	GOTLDAN
07-0722075	GUNDAM X
07-0775618	量產型重高達
07-0847222	SHUFFLE SPADE(MF)
07-0854369	戈巴遜(MA)
07-0932832	CONTINO
07-0935513	神龍高達
07-0972604	V2 GUNDAM
07-0979376	KNIGHT GUNDAM
07-1038109	GUNDAM MK-V
07-1117912	陸戰用百式改
07-1140322	達基・伊魯斯
07-1142372	Z II(MA)
07-1169811	右勇士
07-1288811	戈巴遜(MS)
07-1358735	基卡奧遜
07-1434656	九龍高達
07-1464143	利加魯
07-1559653	Z PLUS C型
07-1564244	量產型魔霸
07-1570510	GUNDAM ASHTARON(MS)
07-1670462	迪殊SE-R
07-1673290	亞比基爾(MS)
07-1735208	Z PLUS A型
07-1748389	Z渣古
07-1770919	Z GUNDAM
07-1936987	SUFFLE HEART(MA)
07-1990796	拉巴高達
07-2078820	G FANCON AIR MASTER
07-2138668	卮古特・多加(姬絲專用機)
07-2214348	TOP FIGHTER V2
07-2227132	GUNDAM F90(1號機)
07-2411379	GUNDAM LO BUSTER(MS)
07-2537347	GUNDAM LEOPARD DESTROY
07-2568183	左勇士
07-2600002	WAVBRIDAR(C型)
07-2634784	D・O・M・E BIT
07-2744180	RF強人
07-3014275	SUFFLE CLUB(MF)
07-3015543	武者TURN A GUNDAM
07-3083061	REGEUKU
07-3250843	BOUND DOG(尊尼專用機MS)
07-3284007	V2 ASSAULT BASTER
07-3538349	SUFFLE DIA(MF)
07-3597494	GUNDAM HEAVY ARMS
07-3656981	GAFUO
07-3788272	BOUND DOG(尊尼專用機MA)
07-3956156	卡碧尼MK-II(波蕾專用機)
07-4012195	瑪莉古莉絲・西法
07-4024658	V2 BASTER
07-4179251	卮古特・多加(基尼專用機)
07-4245818	阿寶專用Z PLUS A型
07-4291041	GUNDAM F90(2號機紫色)
07-4650215	S GUNDAM(Bst)
07-4687012	韋依安度
07-4933238	阿寶專用WR(A型)
07-5229855	SCORPIO(MS)
07-5310448	比堅拿・茜娜
07-5411507	SUFFLE CLUB(MA)
07-5440975	BOUND DOG(基治專用機MA)
07-5484222	BOUND DOG(基治專用機MS)
07-5644889	達基・伊魯斯(白色)
07-5675815	GUNDAM F90M
07-5730686	死神高達
07-6101921	RF勇士
07-6139262	布尼洛・莎曼
07-6195514	SUFFLE JOKER
07-6275304	G FANCON LEOPARD
07-6327233	完美自護
07-6332482	加古力臣
07-6488453	比露加・巴魯斯
07-6602001	密沙拿(MS)
07-6604317	量產型HAMA HAMA
07-6616735	SUNSPY
07-6724167	BOUND DOG(赤色MS)
07-6874170	GUNDAM VIRSAGO
07-7053109	PHOTO TYPE重高達
07-7060975	SUMO(銀色)
07-7133774	PSYCO・DOGA
07-7198577	WAVBRIDAR(A型)
07-7261411	GUNDAM SANDROCK
07-7266186	SCORPIO(MA)
07-7322672	V2 GUNDAM(MA)
07-7333005	密沙拿(MA)
07-7479794	卡碧尼MK-II(波蕾TWO專用機)
07-7555078	FEBRUAL
07-7679778	GUNDAM AIR MASTER BUST(MA)
07-7700212	GUNDAM MK-IV
07-7731446	渣古 III
07-7736836	靈格斯BWS
07-7854490	戰蟹強化型
07-7863266	韋依安度・西法
07-8051150	WAVBRIDAR(Z GUNDAM)
07-8080917	GUNDAM F90S
07-8206281	GUNDAM LO BUSTER(MA)
07-8429800	GUNDAM ASHTARON(MA)
07-8461455	布魯基特(指揮官機)
07-8464281	瑪莉古莉絲
07-8482030	比露加・基羅斯(紫色)
07-8491770	BOUND DOG(赤色MA)
07-8793682	比路基拿
07-8888151	GEGANING
07-9012437	比露加・基羅斯(黑色)
07-9130842	GUNDAM F90A
07-9259273	GUNDAM ASHTARON(沒有武裝)
07-9298954	SUNIC
07-9303206	V2 ASSAULT
07-9308579	量產型 ν GUNDAM
07-9315241	GUNDAM X DIVIER
07-9461671	GUNDAM AIR MASTER BUST(MS)
07-9714526	SUFFLE HEART(MF)
07-9748859	FA GUNDAM MK-III
07-9973958	巴拉斯・亞迪尼
07-9993816	靈格斯(MS)

LEVEL 8

黑歷史CODE	MS名稱
08-0226536	PREFECT GUNDAM
08-2919622	S GUNDAM
08-3741157	京麥古
08-4633332	Ex-S GUNDAM(MS)
08-4788315	FAZZ
08-4927315	PHOTO TYPE ZZ GUNDAM
08-6332393	HAMA HAMA
08-8306578	DOBAWOLF
08-8660039	THE-O
08-9664429	靈格斯CUSTOM
08-9880942	渣古III改

LEVEL 9

黑歷史CODE	MS名稱
09-0458498	GUNDAM GRIEEP(MA)
09-0798911	GUNDAM GRIEEP(MS)
09-1171849	G FORTRESS
09-1445906	ν GUNDAM
09-1529097	PANRADO GUNDAM
09-1631518	F91
09-1965477	亞普沙拉斯III
09-2185173	多魯基斯III
09-2335652	艾尼法迪
09-2479972	夏利遜專用F91
09-3356988	泰坦尼亞
09-4109796	閃光高達
09-5264361	多魯基斯II
09-5440197	G FANCON DX(MA)
09-5626435	沙薩比
09-7680421	艾尼戈尼拉
09-7691203	索安
09-8135277	GUNDAM VIRSAGO CB
09-8693474	GUNDAM DX
09-8858662	RF亞薩姆
09-9161836	G FANCON DX(MS)
09-9806039	GOD GUNDAM
09-9860158	ZZ GUNDAM

LEVEL 10

黑歷史CODE	MS名稱
10-0064526	WING GUNDAM ZERO(MS)
10-0149843	GUNDAM EYPON(MA)
10-0343058	WING GUNDAM ZERO CUSTOM
10-0652559	SODEI ARC
10-0742897	迪比尼達多
10-1208186	GP03D
10-1554208	WING GUNDAM(MA)
10-1843612	α亞索龍
10-1911327	重高達MK-II(MA)
10-2140678	艾比露・多加
10-2163744	PHOENIX GUNDAM
10-2176439	ZZ GUNDAM FA
10-2234979	TURN X
10-2253293	巴多利亞
10-2421843	古蘭沙姆
10-2523915	DRAGONA(赤色)
10-2747348	魔鬼高達Jr.
10-3750325	古蘭迪尼
10-3949940	重高達MK-III
10-4168646	WING GUNDAM ZERO(MA)
10-4781321	拉夫烈西亞
10-4919224	Hi- ν GUNDAM
10-5209034	PE-NEROPE
10-5320513	重高達(MA)
10-5455632	夜鶯
10-5615084	獅王爭霸高達
10-6131565	PSYCO HELLO
10-6481859	古羅姆尼(MS)
10-6568194	重高達(MS)
10-6769192	魔鬼高達
10-6788059	骰子高達
10-6828631	GUNDAM EYPON(MS)
10-6915858	DRAGONA(青色)
10-7164766	渣古50
10-7428057	WING GUNDAM(MS)
10-7894224	拿茲基洛
10-7906117	夜鶯II
10-8080815	∃ GUNDAM
10-8121476	古羅姆尼(MA)
10-8210999	京密薩
10-8321772	MASTER GUNDAM
10-8907991	重高達MK-II(MS)
10-8974908	魔霸
10-9211171	GRANT MASTER GUNDAM
10-9431447	ν GUNDAM HWS
10-9471702	DOTOGA
10-9764039	TURN A GUNDAM


HYPER PC PLAYER Vol.72
一書兩冊 送 CD-Rom
4 895011 330729
Vol.72
一書兩冊送CD-ROM
02 December 2000
HK$20
HYPER PC PLAYER
電腦遊園地
新一章的 Tomb Raider
《Tomb Raider: Chronicles》介紹
再掀射擊遊戲熱潮
詳盡介紹
《HALF-LIFE COUNTER-STRIKE》
攻略
Shiny又一大作《Sacrifice》
繼續攻略《Escape From Monkey Island》&《Rune》

街頭GAME霸王ZERO

呢個星期多GAME玩！

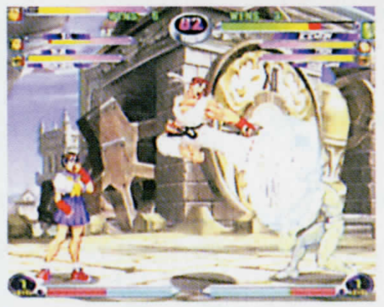


最近可能大家都覺得好似無乜新GAME俾過大家玩，但係其係各大開發商都已經收收埋埋一大堆新作於12月頭推出，而當中未必隻隻都會有人返貨，但係最近新GAME咁少，話唔定隻隻都有得你玩都未定。好，又睇睇今期會有乜新鮮GAME快將見街先！SEGA方面有《CONFIDENTIAL MISSION》，基本玩法就好似經典光線鎗遊戲《VIRTUA COP》咁樣，都係有多條分岐點可以俾大家玩，而且此作更會有多個小型遊戲加入，大家玩得過癮D唔駛咁悶；另一隻都係SEGA出品就係《PLANET HARRIER》，遊戲玩法同年頭作品《OUT TRIGGER》相似，都係以特殊操作為賣點，不過小弟就覺得四種不同能力之角色更為過癮，分別係警察、女看護、ROCKER以及棒球選手。CAPCOM方面，立體格鬥遊戲《燃燒吧！JUSTICE學園》終於都見街，相信本文見街之日大家都可以玩得到。而比較次熱門一D就係NAMCO隻SYSTEM 246(即係對應PS2基板)作品《RIDGE RACER V Arcade Battle》，原則上同PS2版本「無」分別，至於會唔會有機舖老闆入貨都好成問題；另一隻都係NAMCO作品就係《忍者ASSAULT》，隻GAME最大特點就係射飛標唔係射子彈，而且仲可以二人同時進行遊戲，講真隻GAME其實都幾特別，見到不妨試一試佢。大致上今個聖誕節都係呢批GAME，再有進一步消息先再為大家報導啦。





JAPAN VS USA！



話說日本方面就於11月26號舉行一個美日格鬥遊戲大會，而主辦單位係CAPCOM，所以會全部以CAPCOM遊戲嚟進行比賽，就小弟所知，呢次個比賽係由美國CAPCOM同日本CAPCOM聯手舉辦，仲全程飛機食宿都全包(美國飛去日本)，唔知香港CAPCOM幾時會仿傚仿傚呢，機會好微？我夠知啦。講返正題，今次個大會就以四個遊戲嚟進行，分別係《S.F.II X》、《S.F.III 3 STRIKE》、《S.F.ZERO 3》以及《MVC. 2》，每隻遊戲均以雙循環方式進行，即係打足全部外國對手，而賽果方面都可以話係相當平均。

《S.F.II X》:美國隊8勝、日本隊12勝

《S.F.III 3 STRIKE》：美國隊1勝、日本隊19勝

《S.F.ZERO 3》：美國隊5勝、日本隊15勝

《MVC. 2》：美國隊23勝、日本隊2勝

新GAME有料到！



最新消息一單，就係某位日本可靠線人透露，SEGA方面正式開發《Crazy Taxi 2》，實際名稱以及進一步資料現時仍未明朗，而且會使用NAOMI定係NAOMI 2都未知，但係就肯定隻GAME係開發緊咁話；另一方面，坊間有傳SNK現正開發某隻格鬥遊戲，雖然現時仍未有進一步消料，但係本地不少業內人事都覺得係意料中事，都係一句有錢賺點解唔出？暫時所知，此格鬥遊戲可能會以新人開發，但係亦唔排除有舊人登場，簡而言之，此作不論好玩與否，其可觀性及新聞性都相當之高，最大受益人一定係各界傳媒及寫稿佬，多單料可以一直講到出年，謝呀謝呀！



本地新聞

首先就係講講本地某大導演現正開拍一部電影，片名一定唔係叫《鐵拳》，而且片中角色亦都同《鐵拳》角色無關係，NAMCO方面亦無／唔會授權，至於故事方面都係原全本地創作，講到尾，無人拍《鐵拳》呀；近期機舖新聞頭題都係打字好收到飛起，《THE TYPING OF THE DEAD》雖然家用機都有得玩，而且對大部份人士(包括小弟)嚟講，都係一隻有心無力之遊戲，不過基於有唔少文職人員終於都可以吐氣揚眉咁威返俾D朋友睇，所以隻GAME依然好收非常。最後一定要提一提就係呢個由本地街霸機迷開設之網頁，小弟唔敢講網頁內全部內容都精彩非常，但係話晒都係一堆高手發表偉論，各位不妨睇睇。http://go.to/sf.hk

攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

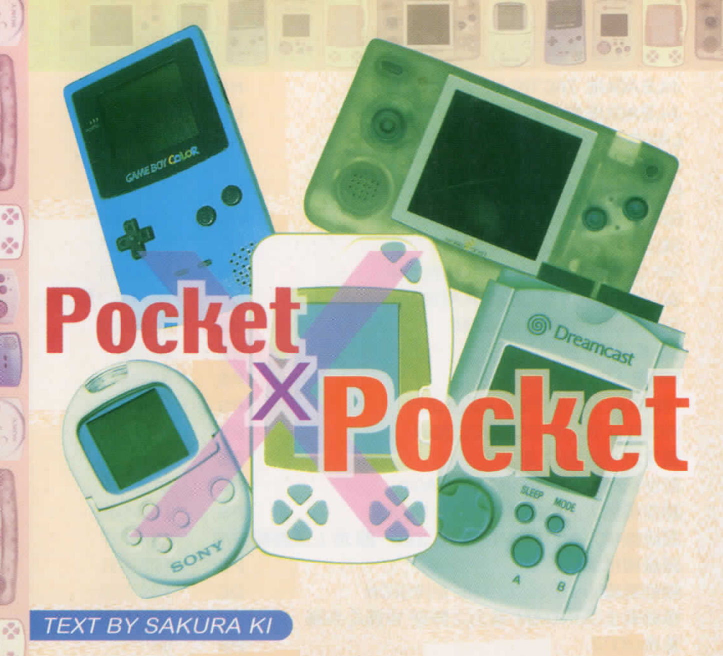
你正在重玩一些舊遊戲，想找到有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。

（由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購之期數）

遊戲誌尊賣店地址：
九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號鋪
電話：2391-1067　傳真：2332-0275

《遊戲誌》過去60期遊戲索引

收錄期間：80～140期



TEXT BY SAKURA KI

RPG
發售商：ENIX
發售日：發售中
售價：5900日圓
好玩度：☆☆☆☆

心跳傳說魔法陣咕嚕咕嚕

快樂的勇者傳說



不知道大家還記不記得前幾年相當大熱的動畫《咕嚕咕嚕魔法陣》，那套以描寫一位會畫魔法陣的少女歌利和勇者哥哥仁傑冒險的搞笑動話，現在那歡樂的情境再次在GBC中登場。

解開咕嚕咕嚕之謎





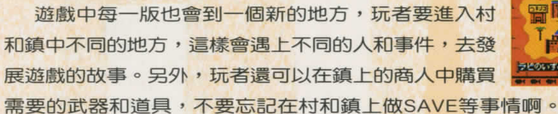
年青的見習勇者仁傑，因為他媽媽的關係而要踏上勇者之旅。他與可以使用咕嚕咕嚕魔法陣的少女歌利相遇後，兩人便開始為解開咕嚕咕嚕之謎而出發冒險。兩人會在冒險途中遇上不同的人，好像傑他他老伯那樣有趣的人會經常出現。這個GB專用的遊戲當中，會分為冒險和戰鬥二個部份，而且還會對應紅外線對戰，內容相當豐富呢。

徘徊在村和鎮中



遊戲中每一版也會到一個新的地方，玩者要進入村和鎮中不同的地方，這樣會遇上不同的人和事件，去發展遊戲的故事。另外，玩者還可以在鎮上的商人中購買需要的武器和道具，不要忘記在村和鎮上做SAVE等事情啊。

畫出咕嚕咕嚕魔法陣







遊戲的另一個重要部份戰鬥，除了可以利用仁傑作直接攻擊外，當然少不了歌利的魔法陣。畫魔法陣的方法很簡單，只要按著B掣不放，然後輸入兩次十字掣的指令，便會畫出理想的魔法陣。第一次輸入的分別是攻擊、回復、陷阱(ワナ)和補助，第二次是人類(にんげん)、魔神(まじん)、野獸(けもの)和精靈(せいれい)，當玩者學了不同的魔法陣後，便可以自行決定魔法陣的內容。

/RPG發售商：ATLUS
發售日：發售中
售價：4300日圓
好玩度：☆☆☆☆☆

真·女神轉生DEVIL CHILDREN黑之書/赤之書

一分為二的故事







著名RPG系列《真·女神轉生》的最新作GB專用的遊戲《DEVIL CHILDREN黑之書/赤之書》終於推出了，而且亦分為黑和赤兩卷書，分別由兩個少男少女的主角進行。兩卷書的故事有很多不同的地方，但亦同時有很多情節是有關連的。說得簡單些是一個完整的故事分為兩邊，如果要知清楚了解便需要玩齊兩卷了。

誓要救回親弟弟



2000年7月，世界經濟不景加劇，而且地球各地亦出現了異常的氣象，《黑之書》的主角「甲斐 刹那」所住的街也不例外，連日來電視台亦發出了大雪來臨的警報新聞。在這異常的氣象之中，刹那突然收到了一份不知道是誰寄來的郵包，內裡有一部袋製電腦和奇怪的手槍。在收郵包的同一時間刹那被數名謎之雪人襲擊，惡魔的目的是搶奪那郵包。可是不知為何惡魔雪人不能接近那郵包，因此捉了刹那的弟弟。刹那便利用那電腦和手槍，召喚了拍擋地獄犬基魯比羅斯(ケルベロス)，誓要救回親弟弟

到魔界尋找失蹤的父親



2000年7月，世界經濟不景加劇，而且地球各地亦出現了異常的氣象，《赤之書》的主角「要 未來」所住的街也不例外，連日來電視台亦發出了天空被黑色的霧覆蓋的警報新聞。有天未來回到學校之時，從一位叫YUKI的男孩子中，得到了一個謎之紅色箱，箱中有一部袋製電腦和奇怪的手槍。不過她卻突然被謎之惡魔襲擊，並且要脅未來交出紅色箱和她媽媽的飾物「虹色之寶石」。幸好未來利用紅之箱內的電腦和手槍，召喚了拍擋惡魔古利科(グリフォン)，擊退了謎之惡魔後，未來便決定要往魔界找她失蹤了的父親。

不同的惡魔合体



黑之書和赤之書除了在故事不同之外，其實還有很多地方有分別的。例如遊戲中可以成為仲魔的惡魔，兩卷書中出現的都不同，不過玩者可以透過紅外線通訊機能交換手中的仲魔。另外，最大不同的地方就是仲魔合体的方法，首先黑之書是不可兩隻相同的仲魔合体，而且兩隻不同的仲魔會合成完全不同的仲魔，LEVEL和魔法等亦會保留，最後還會有合体的事故出現。至於赤之書的合体方法完全不同，兩隻相同的仲魔合体後會提升LEVEL和能力，如果兩隻不同的仲魔合体，首選的那一隻仲魔便會提升能力，而不會變成另一隻不同的仲魔。總之記著要多與惡魔交涉，取得更多的仲魔，召喚仲魔一起戰鬥提升自己的LEVEL，之後便利用合体提升仲魔能力，這是遊戲的基本鐵則。


RPG
發售商：ENIX
發售日：12月8日
售價：6400日圓
注目度：☆☆☆☆☆

GAME BOY DRAGON QUEST III往傳說去…

不朽國民級新作



日本的國民級RPG《DRAGON QUEST VII》剛在PS上，賣了超過三百萬的佳績，現在系列的最新作又在次在GBC中登場。不過遊戲是移植自曾經在紅白機和超任上推出過的第三集，由於將會和12的WONDER SWAN版《FINAL FANTASY》打對台，因此遊戲的質素絕對要求很高。



究極轉職系統



《DQ》系列的招牌系統「轉職系統」，這個GB版第三集當然不能少。除了主角的專用職業「勇者」之外，還有戰士、武鬥家、魔法使、僧侶、盜賊、商人、遊人和賢者共九種職業。冒險其間玩者可以自由地組合同伴職業，例如「勇戰魔侶」和「勇魔魔侶」等，一定要顧及隊伍的平衡。



故事和系統

曾經接觸過《DQ》系列的讀者都應該知道，故事在遊戲中是很重要部份，每一集的故事都



非常長和好，不過遊戲出色的系統亦是成功的重大要素。遊戲會承繼超任版的系統，所以亦會包括性格系統，這會左右升LV時增加的能力值。另外，遊戲亦會有日夜之分，不同時間進入城和村時，可會得到不同的情報。最後戰鬥系統亦和傳統的分別不大，不過怪物在攻擊時會有動畫的表現。

收集怪物小金幣

GB版新增的要素收集怪物小金幣，玩者打倒怪物的時候，有時會得到一些怪物小金幣，



它們都會收集到小金幣之書中。金幣會有該怪物樣貌，而且每款金幣分為金銀銅三色，如果集齊的話一共會有150種之多。玩者還可以利用紅外線通訊，與朋友們交換小金幣。

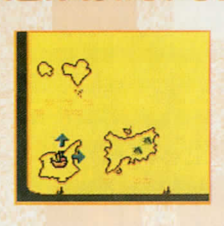
RPG發售商：BANPRESTO
發售日：予定2001年2月
售價：予定4500日圓
注目度：☆☆☆☆

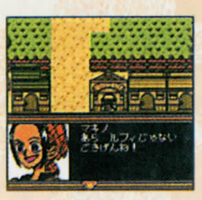
From TV animation ONE PIECE ~夢之路非海賊團誕生活!~

夢想成為海盜王



超人氣漫畫和動畫作品「ONE PIECE」，將會再被遊戲化並且在GBC中登場。遊戲的種類是RPG，這可以把路非海賊團和其他的人物，充分地演繹原作加原創的故事，再加上有趣的遊戲系統，ONE PIECE迷絕對要留意。

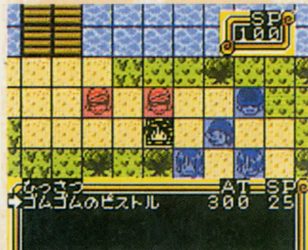




獨有的新系統

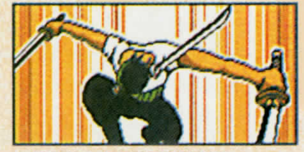
如果讀者有看過ONE PIECE的話，相信也會知道主角路非夢想成為海盜王，縱橫於偉大航道之上。因為遊戲會與航海有關，所以設計了一個「MAP MAKING SYSTEM」，方便玩者知道曾經到過的地方。另外，遊戲中玩者可以自行決定故事的分支和次序，這個系統叫做「IF DREAM SYSTEM」，不過詳情仍要待續報。

迫力的戰鬥動畫



角色要向敵人發出必殺技的時


◆路非的橡皮槍快要出擊了


◆海盜獵人卓洛是三刀流劍豪

ONE PIECE內的主角路非所屬的海盜團，五位成員都充滿了個性和特點，而其他的敵人和人物也是如此的。因此開發人員便利用這個優點，戰鬥時是利用行棋的方式進行，當

如果玩者喜歡這套作品的話，相


◆奈美的絕技當然是盜寶啦

候，會以一些漂亮動畫表示。信必定看得十分之感動。



主角路非，小時候吃了惡魔果實，雖然一生也不能游泳，但卻擁有橡皮人的能力。決心縱橫偉大航道成為海盜王，與恩人紅髮傑古斯再次見面。

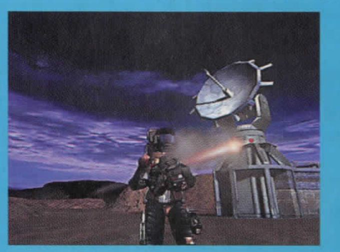
※ 畫面開發中

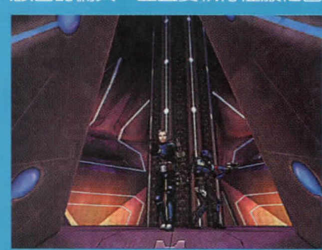
軟硬事件簿

SOE 新作《PlanetSide》發表



SONY Online Entertainment (SOE)在最近發表了電腦上的網路動作遊戲《PlanetSide》。這款《PlanetSide》是繼已經有30萬名會員登記的網路RPG《Ever Quest》之後SOE的又一力作。遊戲的舞台是一片大小約為64萬平方公里，包括了從極地到砂漠的各種地形，並且氣候會隨著實際時間而有所變化的巨大大陸。而這塊地方有4個不同的勢力在此彼此對抗，玩家必須選擇一個國家並加入該國的傭兵，並且要執行征服他國





領土的命令。戰鬥方面，玩家必須拿著武器和敵方的敵人作戰，並且可以在對戰中習得新技巧。這款《PlanetSide》將在2001年的第3季發售，價格未定。(IKI)

《typing》系列最新作

日本SOURCENEXT將於12月6日推出Windows用的打字遊戲《typing hero系列之宇宙戰艦大和號～打字波動砲》這款遊戲是該公司受歡迎的打字練習遊戲《typing》系列最新版本。將讓《再見 宇宙戰艦大和號》、《宇宙戰艦大和號 2》中的精選名場面在打字遊戲中再度出現。遊戲中可以聽到波動砲、主砲、以及空間跳躍等等的聲音將透過數位錄音方式再現。大和號等的戰艦，也將透過設定資料，以3D方式完全復元。(IKI)

《MechCommander 2》網站發表

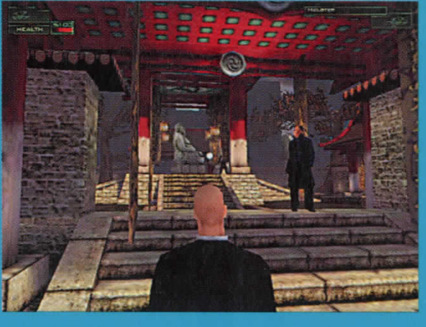


Microsoft即將推出的即時戰術遊戲--《MechCommander 2》的官方網站已經正式開張了。這網站包含了有關這款基於角色扮演戰略的即時小組戰術遊戲的許多資料。此外，將會介紹這遊戲的許多特色，並且將會有《MechCommander 2》的程式監督Mitch Gitelman的訪談；還有一些遊戲畫面；並且可以下載影片檔。其他還包括了遊戲故事的介紹以及機械設定。MechCommander 2》預定在2001年春天發行。詳細資料可參考官方網站：「http://www.microsoft.com/Games/mechcommander2/」(IKI)





讓玩家一當殺手的快感



《Hitman：Codename 47》是一款黑色的動作遊戲，讓玩家享受當一個職業殺手的爽快感。為了當一個頂尖的殺手，玩家必須在執行一個任務之前規劃好詳細的計劃、秘密的行動並且掌握你所有的武器，並且考慮這次任務要用到什麼種類的武器，手槍、來福槍還是接近戰用的武器？這款「Hitman：Codename 47」預定在2001年第四季推出，玩家可以一看遊戲畫面先睹為快。(IKI)

Microsoft 推出 DirectX 8.0

美國Microsoft已經推出了DirectX 8.0了！這新版的DirectX的特色是結合了語音通訊的功能。將可透過這個功能使用在網路遊戲上。Microsoft的網站上已經公開了包括繁體中文版的各種語言版本，也包含了Windows 2000的版本。詳細資料可參考MS的DirectX網頁：「http://www.microsoft.com/directx/」(IKI)

可折可洗 Keyboard 登場

英國近日在倫敦展出了第一個由布料制成的電腦鍵盤。這種鍵盤可以「折疊、卷曲和水洗而不會喪失功能」。這種防水、輕便而且結實的鍵盤被命名為"elektex"，甚至可以放在口袋中。該鍵盤的開發負責人甚至認為它將會使信息世界發生巨大變化。(IKI)

微軟推出新型手提電腦

微軟將和法國的流動電話制造商Sagem集團，聯合推出一種新型手提式電腦。這種手提式電腦中內置了移動電話和網絡接入功能。這種基於微軟Pocket PC操作系統、型號為Sagem WA3050的新型手持式電腦，除了可以撥打電話、具有手持式電腦的一些典型功能之外，還可以通過無線方式收發電子郵件和接入互聯網。(IKI)

TDK 推出「PCD 600U」

TDK於上月推出了外置型CD-ROM光驅「PCD 600U」，價格為1萬9800日元。該光驅為1999年7月上市的「PCD 2400」的後繼型號，但厚度減少了1/3，重量約減少了1/2。支持的操作系統為Windows Me /98 / 2000。新型號採用USB接口連接，提供電力以及傳送數據，CD-ROM的讀取速度為6倍速。除了可以讀取CD以及CD-ROM之外，還可以讀取Photo CD、CD Extra、Video CD、CD-TEXT等格式的光盤。(IKI)

Netscape 重出江湖

闊別市場已久的Netscape終於再度復活。在Netscape被美國線上(AOL)併購後，Netscape的工程師與來自開放原始碼團體Mozilla.org的技術人員共同合作，並於美、英、法、德與日本等地同步推出最新的Netscape 6.0。Netscape表示，最新版的瀏覽器將可以存取多電子郵件信箱，還能傳送即時簡訊給其他使用者。如果使用者擁有Netcenter的帳號，還可以自網路上匯入通訊錄使用。(IKI)

GAME PS
PLAYERS

特别鸣谢:

梦回三国(扫描制作 006.015.026.069.076.092.105.122)

密迹金刚(提供 011.025.035.036.96-98年鉴)

zerohuangruifei

D________________

miaosha.（提供 014）

mckneaw (提供 008.107 PS志05.08.13 DC志02-10 X志12.13

新志15.16.21.23-33)及别册数本

CAPCOM_2015 (扫描制作 17.21.39.40)

Stamp here

GAME PLAYERS

ET_MAX扫描制作后语:

整套书从2016年初收集至今已经历四年时间，特别感谢梦回三国期间给予的支持和帮助，及其他书友的努力让整套书得以最大保留，也感谢喜爱这本杂志的朋友们的关心！

Let us receive the newborn

GPM

Stamp here



Akira Endou

Wakana Ayasaki

Miyuki Hosaka

Sentimental Graffiti 2

Manami Sugihara

Taeko Adachi

GAME DC PLAYERS

Stamp
here

Let us receive the newborn

GPM



Stamp
here

Let us receive the newborn

GPM



Stamp here

Let us receive the newborn

GPM



Stamp here

Let us receive the newborn

GPM



TEXT BY SAKURA KI

裝飾自己的桌面

最近在下的友人都購買了新的電腦，有很多也是首次接觸電腦的，亦同時有些剛步進社會工作的朋友，在工作的崗位上有自己的電腦。他們都會問在下一個問題，就是有沒有一些好的WALLPAPERS可以給他們，雖然在下亦有自己設計WALLPAPERS的習慣，不過全都是在下喜歡的明星偶像、動漫人物和遊戲CG等，都並不是人人都喜歡的WALLPAPERS，因此在下希望在此可以介紹一些壁紙網頁，大家也可以選擇一些喜歡的，也可以參考人家的設計，裝飾大家的桌面。





螢幕伙 4-SCREEN.COM

http://www.4-screen.com/main.asp

在下覺得這是個非常好的網頁，WALLPAPERS的種類非常之多，每種的數量亦是非常驚人，總數更接近三萬張。除了有一些熱門的題材例如人物、動畫和GAME之外，還有一些比較冷門的題材風景、交通工具和廣告品牌等。另外，如果讀者希望自己所設計的網頁可以給別人分享的話，也可以在這網頁上載，會有評分給上載的WALLPAPER，看看自己能拿到多少的分數。



動漫牆紙天堂

http://rainbow88.heha.net/

若果讀者並不喜歡那些明星偶像WALLPAPERS，只喜歡一些動漫人物和遊戲人物的壁紙，相信各下一定會喜歡這個網頁了。因為這裡有天空之城和天下畫集等漫畫WALLPAPERS，還有拳皇和FINAL FANTASY VIII等遊戲WALLPAPERS。還有其他的動漫和遊戲題材，喜歡這些題材的網友可以到此看看，說不定能找到合心水的壁紙。



Upfront Wallpaper Collection

http://upfront.Cjb.net/

如果各下比較喜歡香港女星的WALLPAPERS的話，這個網頁比較多香港的人氣女星。除了人物之外，還會有一些卡通、運動和電玩等，但種類和數量並非太多，不過WALLPAPERS的質數不錯。另外，關於電影題材是比較多，就連最近上影的「神偷次世代」也有很多上載了，很適合喜歡看電影的香港人。



Photoshop 實驗場

http://photo-lab.uhome.net/

這個網頁的最大特點，便是會教讀者如何使用Photoshop去製作WALLPAPER，如果讀者想自行製造一些完全是屬於個人的WALLPAPERS時，而又有Photoshop這一套的影像和繪畫軟件的話，這個網頁絕對一定要瀏覽一下。另外，除了那些教人製作WALLPAPERS之外，還會有很多以Photoshop製成的壁紙可供下載。不過題材只有那些日本女星，對這些沒有興趣的讀者也可以參考一下，如何設計出一個更漂亮的WALLPAPER。



Yes!net 桌面王

http://www.themeking.com/

這是一個比較專的桌面網頁，除了有大量的WALLPAPERS供瀏覽者下載之外，還會有開機關機畫面、螢幕保護程式和佈景主題，讀者可以進一步去裝飾自己的電腦桌面。另外，如果瀏覽者不知道如果使用和裝飾的話，這裡也有一些很詳細的解釋。不過有一些地方要注意，這裡的明星偶像多就也是一些台日紅人，如果玩者要找香港的恐怕會有點失望了。



公仔面

http://wingicon.uhome.net/

這是個個人網頁，不過內容十分之豐富，當然這次主要介紹的WALLPAPER有很多可供下載。不過WALLPAPERS的主題全都是一些動畫或卡通人物，但數量和種類亦不少。除了壁紙之外，網頁上還有很多有趣的桌面元素可以下載，包括了一些ICON和桌面動畫，而且亦有一些得意的桌面遊戲下載，十分有趣的一個個人網頁。





BY 隨風

純白天使的守護

生產商：	NEC
發售商：	協和國際
發售日：	預定11月
遊戲類型：	SLG

天使的責任本來是在各地傳送「時間之風」，令人類世界的時間運行。現在「時間之風」雖然還是不斷吹拂著，但人類的年齡卻不會增加，如果再這樣下去，人類將會步上滅亡之路。因此大天使決定於剛從天使學院畢業的小天使中，選出一位來守護這個世界，並跟人類世界中的勇者共同努力阻止世界滅亡。而玩者則將會扮演這位小天使，到人類世界去找出勇者，跟他們一起面對前所未有的大危機。



想當年—

其實在遠古時代，世界曾經變得混亂，當時憑著人類堅毅的心，令到世界回復和平。可是現在世界再次被混亂支配，但人類卻毫不自知，還不盡做出各樣壞事、自傷殘殺，天使及勇者的出現，能改變現在的情況嗎？不過最先決的條件是，玩者(天使)必需找到一個適合的勇者，不然大家只有吵架的份兒，勇者亦不會聽信玩者的說話。

天使跟勇者的牽絆—



遊戲的目的是找到勇者跟他一起守護地球，可是大家也許會有一個疑問，為什麼非要出現勇者不可，天使一個人不能守護世界嗎？其實是因為天使並不被准許參與戰鬥，因此若地上世界出現問題時，必需跟勇者聯手合作才能解決。當勇者出戰時，玩者可以派遣妖精跟隨勇者，一方面可以保護勇者免受傷害，另一方面妖精亦可對敵人作直接攻擊。



凡事講個「信」字—



天使與勇者之間會有一個信賴度，信賴度越高，勇者對玩者就會越服從，而且還會像朋友般交往。例如若玩者很耐沒有探訪勇者的話，勇者提出見面的要求也不是沒可能的，另外亦有可能會送道具給玩者，又或是發生特別事件等，所以十分重要。而提升信賴度的方法不外乎是找勇者聊天、送道具給他們，又或是於戰鬥中保護他們，不過前兩者當然要投其所好，否則送贈了不適合的道具反而會得到反效果。 GP



BY 隨風

權傾天下 2

建立帝國六千年

生產商：	Activsion
發售商：	未定
發售日：	預定11月
遊戲類型：	SLG

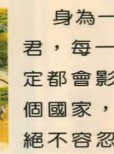


中國的歷史悠長深遠，相信這一點任誰都會認同的，五千多年的文化有哪個國家可以及得上？不過現在玩者有機會挑戰中國的歷史，建立一個在文明剛開始時便存在的國家，並管理它至現代。但是要安全渡過這麼多個世代可不是容易的事，不但要擔心內憂外患，而且還要想辦法擴充領地、令城市發展得更蓬勃，各位有信心可以做到嗎？

明君 VS 昏君—



身為一國之君，每一個決定都會影響整個國家，因此絕不容忽視。



若玩者害怕自己的決定令國家陷入萬劫不復之中，可以在遊戲中的顧問畫面中詢問想知道的事情，電腦會為你分析這樣做的結果以及改變，甚至連接相關畫面。而若玩者要兼顧太多事物的話，亦可以把事情交由國家的大臣去辦理，但是得出的結果卻不一定能令玩者滿意。

朋友 VS 敵人—

遊戲加入了不少外交的新項目，例如玩者可以跟敵國進行提案及協商，亦可以要求跟鄰近國劃分國界，以更了解自己國家的大小，和現實世界十分相似。另外，遊戲中玩者每完成一個回合，就到其他敵方行動，因此若對部隊下了某些不能在一回合中完成的指令，將會自動留在下個回合繼續進行。







經歷 VS 創作—

玩者除了可以嘗試遊戲中已有的戰役之外，還可以自己編製新的劇情。前者是讓玩者參與歷史中發生過的戰爭，故事、背景等都早已設定。而親自編製的話，則是可以使用遊戲中已有的版圖來編輯新的劇情，製作出只屬於玩者自己的歷史。 GP

DEVADASY美少女聖紀

又是維護世界和平

生產商：	ANIME INTERNATION
發售商：	華義國際
發售日：	預定 11月
遊戲類型：	SLG

銀河系中雖然不是只有地球一個星球，可是總覺得外星人是不存在的。但是今次介紹的遊戲，卻跟外星人有著很大的關係，因為遊戲是講述地球被外星人攻擊，地球人因而要製作出高性能機械人來對抗。可是一直會在和平之下的地球人，能不能成功阻止外星人的陰謀？

外星VS機械－

在未來的世界中，人類一直過得十分安穩，可是某天突然受到有著巨大身軀的外星人布洛瓦攻擊，它們輕易地把美國華盛頓毀滅，就連美國的高科技都不能對抗它們。幸好此時日本出現了一群人，它們開發出身型嬌小、但是技術優秀的機械人狄法達西，到底在外星人與機械人之戰中，誰才是真正的皇者？



我是男主角－

此作的男主角叫做亞納桂，亦即是玩者所扮演的角色。亞納桂還有兩位青梅竹馬的好朋友松戶直紀及若緒潮，她們跟亞納桂的關係都屬於「朋友以上，戀人未滿」，因此遊戲除了會講述世界的危機之外，亦會出現主角的戀愛故事。到底主角的芳心屬於直紀還是潮？抑或出現第三位「真命之女」？另外主角亦會遇到很多不同的人或事，玩者將有機會一一經歷。



駕駛及攻擊才是關鍵－

遊戲的重點是駕駛狄法達西把外星人擊退，玩者可以使用高性能的光劍作近距離攻擊，亦可以使用雷射炮對付遠處的敵人。但是各位在攻擊敵人之餘，還要小心別讓敵人有機可乘，例如在大地圖上對戰時要留意自己的能源，小心別進入了敵人的攻擊範圍內，亦要阻止敵人的路線，別讓他們繼續進攻。要留意玩者的每一步決定都是十分重要的，在關鍵的時候，到底要攻擊還是補充能源呢？





腦作講

「神兵」玩晒！

生產(發售)商：GAME ONE
售價：98元(限定版198元)
遊戲類型：RPG
好玩度：★★★

《神兵玄奇》這套漫畫相信不少香港漫畫愛好者都曾拜讀，由黃玉郎先生親自編繪，以兵器來作賣點的漫畫。而這套作現在移植成為遊戲，當中的「主角」還是各種神兵，而玩者將扮演問天於武林中打滾。此作的人設及故事背景都以原著為藍本，相信各《神兵玄奇》的fans遊玩時，一定更能感受到當中的樂趣。

操作問題－

由於《神奇玄奇》大部份的設定都依照漫畫版，因此對角色扮演遊戲最重要的故事及人設就不再多說，集中研究亦為很重要的項目－操作。此作的操作實在不算太好，雖然當滑鼠移動到有用處的地方後會出現相應的圖示，可是要「找」到那個圖示可不簡單。例如要找到山的入口，這麼大一座山卻只有一個位置是出入口，玩者只有拿著滑鼠慢慢找。另外，當玩者拿取寶箱物品後，寶箱卻完全沒改變，亦是一大弊端。



果然玩「咭」－

此作的戰鬥方式十分特別，混合了即時戰略及咭牌戰鬥兩種戰鬥技巧，玩者戰鬥的時候將會得到五張「天」、「仙」、「妖」、「魔」或「無」屬性的咭牌，當角色的能源柱儲滿的時候就可以使用其中一張，而攻擊的好壞則視乎該咭牌的能力及屬性，由於每種屬性是相剋的「天－＞魔－＞仙－＞妖－＞天」，因此使用適合屬性的咭牌十分重要。這種戰鬥方法無疑比一般戰鬥更考略戰略性，但若玩者不清楚敵人的屬性的話，也許變得事倍功半，實在好壞參半。



小評語

「以FANS來說這隻遊戲即使不玩也要買來玩啦！」這是某位朋友說過的話。的確，若閣下是此作愛好者的話，應該買來嘗試一下，因為很多地方都忠於原著。但是若果只是純粹想看看玩RPG的話，此作則不買也罷，雖然加入了咭牌戰鬥可增加戰略性，但整體來說卻未如理想，而且還有不少「蟲蟲」，實在令人懷疑廠商的誠意。

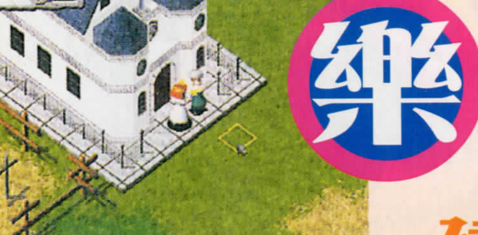


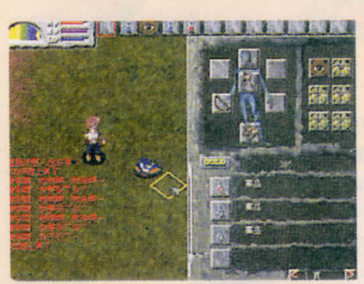
TEXT：IKI

發行商：	華義
發售日：	發售中
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

樂園

建設心目中的伊甸園





近年來，台灣所推出的RPG作品大儘是「網路多人角色扮演遊戲-MUD(Multi-User-Dimension)」的類型，不知大家對這些作品又有何評價？無論如何，以下介紹的作品《樂園》亦是同類作品，各位有興趣的朋友，大可一試。



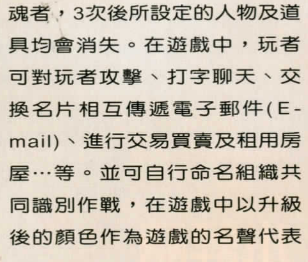
遊戲特色

一般而言，在MUD世界裡，除了「非玩者所扮演的人物-NPC(Non-Player-Character)」外，所有的角色都可以由玩者來操作。彼此可以相互交談、交換物品、施以法術或攻擊他人；以上所提及的特色，《樂園》亦一一包括在內。然而，本作亦特別增加了新的法術系統－「言靈魔法(語言魔法)」，玩者的一句話很可能會影響整個遊戲世界。

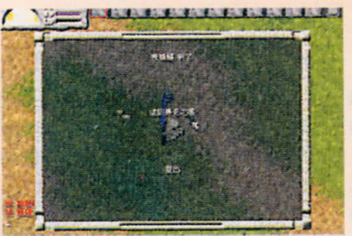
人物的創造

玩者在本作中最多可創造8個人物，每個人物在創造時均可選擇3種職業，每次執行遊戲時只能以一個角色上場，每個人物都擁有3個靈魂，如因戰鬥死亡者，均會減少一次，若無法立即撿回或向神父求回靈魂者，3次後所設定的人物及道具均會消失。在遊戲中，玩者可對玩者攻擊、打字聊天、交換名片相互傳遞電子郵件(E-mail)、進行交易買賣及租用房屋…等。並可自行命名組織共同識別作戰，在遊戲中以升級後的顏色作為遊戲的名聲代表如：白色(見習生)、黃色(冒險者)、紫色(探險家)、藍色(勇者)等，依人物的職業別有不同的身份稱號。建議玩者在與人交談時，先用滑鼠探試對方的人物名稱顏色，以免等級差異太大遭到惡意攻擊。遊戲中玩者可至碼頭搭船至下一個國度探險，如果名聲未提升者有些地方是無法到達的。



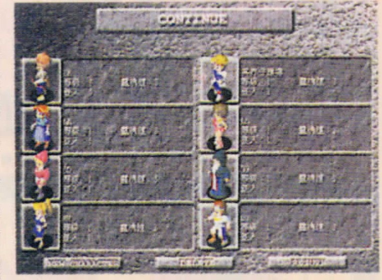








本作設計上與《石器時代》遊戲一樣，需要號召朋友共同作戰較為有利。玩者若選擇戰士者，如有僧侶伙伴在旁補充HP及魔法師支援戰鬥，在樂園冒險時比較有利，免得戰鬥時打到一半發現沒有HP補充罐，那只好回村莊補充補充。本作中有些人物也很適合獨立戰鬥，如：弓箭手、槍術家、魔法師、噴火人…等，因為他們是具有遠距離攻擊的能力，建議其他角色與跟弓箭手組隊時，最好不要站在他的面前，以免不小心死於他的亂箭之下。本作在創造新人物時，要善選職業技能，因為遊戲中人物每升到10級時，可以在自己選擇的職業欄中，讓職業技巧升級1次，職業升級優點很多，歡迎玩者開發找尋。



享受網絡遊戲的樂趣

由於《樂園》是一款可讓數萬人玩者同時上線Login的網路虛擬世界。玩者只要與伺服端連結，立刻可成為這個世界的一員。玩者的行動是完全自由的，但因遊戲世界中還有許多其他玩者，享受個人自由的同時請考量全體玩者共同的利益。除了玩者彼此間可以培養出親密、憎恨、友情甚至對立的情感，若因對立而引發糾紛，基本上本遊戲規範系統並不會加以干預，盡可能藉由玩者彼此間的溝通談判來化解糾紛。此外本作是必需透過網路連結才能進行的遊戲。就讓我們一同前進到樂園，建設心目中的伊甸園罷！





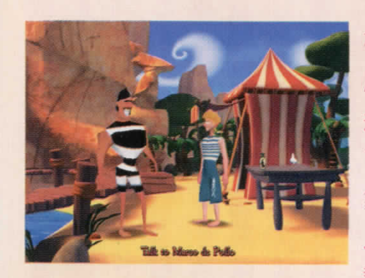
由於遊戲中，無論是小學生或成年人都是在同一個領域中進行遊戲，因此請所有玩者注意自己的行動，不要妄顧他人。因為沒有全體玩者的共同配合，不論本作甚至網路世界都是無法成長的，期盼所有玩者均能共同配合，令到遊玩本作時更饒富趣味。

TEXT：IKI

Escape from Monkey Island

發行商：	LucasArt
發售日：	發售中
遊戲類型：	AVG
系統需求：	WIN95/98

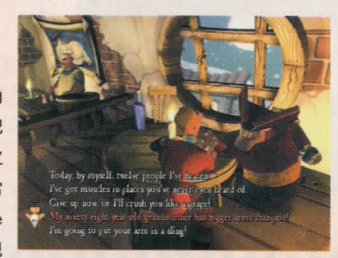
《猴島小英雄》系列新作登場



相信大家也對《猴島小英雄》這遊戲系列十分熟悉罷！而以下所介紹的作品《Escape from Monkey Island》則正是這傳奇冒險遊戲系列的第四集！當中原創的電影式情節令遊戲故事充滿了戲劇性，而且性格鮮明的角色令玩者對遊戲留下了深刻印象。此外，不少華麗的背景亦令玩者目不暇給！至於當中數以百計甚具挑戰性的謎題對冒險迷來說更是遊戲的招徠點！說了這麼多其實只有一句，就是各位不要錯過此遊戲喲！



遊戲故事







在上一集的遊戲故事中，主角Guybrush Threepwood幾經艱苦把那大奸大惡的海盜LeChuck打倒之後，終再度贏得美人歸回來。正當Guybrush要和他心愛的Elaine Marley回島共渡美好日子時，才發現島上一切已經變得面目全非！原本是島上大頭目的Elaine，居然因為離開自己的小島太久，其首領地位早已被人否定了！這對才剛結婚回來渡蜜月的Guybrush伉儷來說，這事真可是荒天下之大謬！？而且更禍不單行的是，當Elaine要到行政首長的家證明自己還活得好好的時候，才發現那個地方已經被攻擊，那些人早就不知跑到那裡去了！經過一番明查暗訪，才發現這一切的事端，原來都儘是一班該死的澳大利亞登陸者所作的好事。至此，聰明的Guybrush，正準備要在這麼多爆笑的的事件當中，發揮自己的智慧，進行另外一個全新的冒險旅程…

充滿漫畫風格的畫面

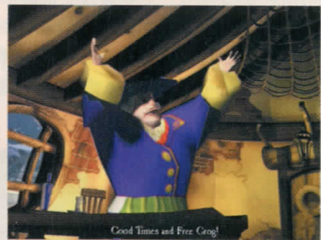
整個遊戲的角色當中，除了有大家所熟悉的Elain和Guybrush之外，還有很多長相更奇特的角色在其中。而和上一代比較起來，《Escape from Monkey Island》最大的不同，就是所有的場景和人物，全部都是採用全新的《Grim Fandango》遊戲第二代繪圖engine繪製而成的3D立體畫面，使得該遊戲保有原有的漫畫風味，而又進一步的增強了遊戲的可看性與耐玩性。





更親切的操作介面

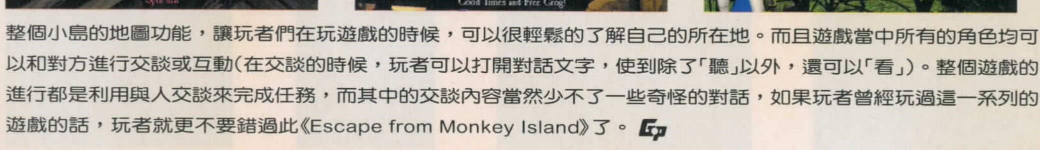






在遊戲的操作介面上，《Escape from Monkey Island》秉持著上一代的操作方法：利用鍵盤與搖桿來控制移動與方向。其中還有一個提供觀看整個小島的地圖功能，讓玩者們在玩遊戲的時候，可以很輕鬆的了解自己的所在地。而且遊戲當中所有的角色均可以和對方進行交談或互動(在交談的時候，玩者可以打開對話文字，使到除了「聽」以外，還可以「看」)。整個遊戲的進行都是利用與人交談來完成任務，而其中的交談內容當然少不了一些奇怪的對話，如果玩者曾經玩過這一系列的遊戲的話，玩者就更不要錯過此《Escape from Monkey Island》了。







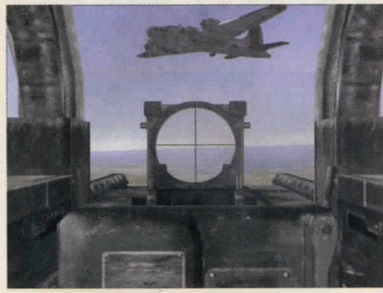
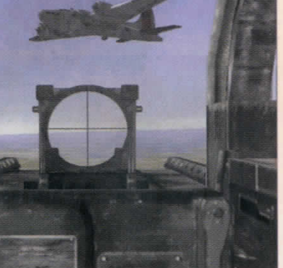
TEXT：IKI

發行商：	Watward Simulation
發售日：	2000年第4季
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

尋回昔日的兒時夢！

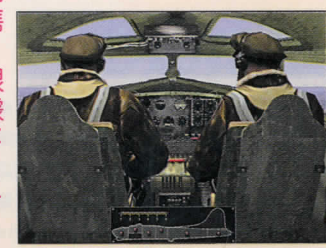
各位也喜歡翱翔於天際的自由感覺罷！Wayward Software最近對外發表，《B-17 Flying Fortress 2: The Mighty 8th》這款轟炸機模擬遊戲已經開發完成。Wayward Software又宣布，該公司的轟炸機模擬遊戲《B-17 Flying Fortress 2: The Mighty 8th》已經進入壓片階段，並預計歐洲版將會在這個月底在市面上銷售。根據Hasbro Interactive表示，這遊戲在美國將會在2001年初上市。

遊戲故事

遊戲故事是發生在第二次世界大戰，玩家架駛著名的B-17轟炸機翱翔於歐陸的上空。同時，玩家將成為這飛機上的10名飛行員之一，包括了飛行員、觀測員、無線電機師、機槍手、或是投彈手。如果只操縱一名投彈手還嫌不夠，玩家還可對整班的人下達命令。相信不少男孩也曾夢想成為飛機師，也許各位不能圓這個兒時夢；不過透過此遊戲，大家可一嘗於天際翱翔的自由感覺，總算是一種補償罷！





TEXT：IKI

Ultima Online : Third Dawn
《UO》資料片登場

發行商：	Electronic Arts
發售日：	2000年第4季
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

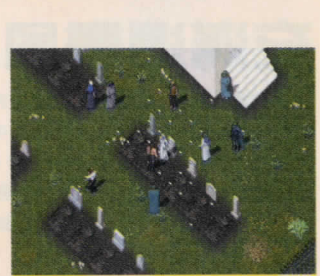
Origin與Electronic Arts正在開發新的《Ultima Online》資料片，並將加入3D繪圖技術。在奧斯丁所舉行的「Ultima Online World Faire」中，Origin宣布UO的新資料片《Ultima Online：Third Dawn》中將會提供全新的大陸來供探索、全新的怪物來與玩家戰鬥、以及全新的財寶來讓玩家發現。甚至在資料片中將會提升繪圖engine，提供更多特效，並讓人物更加生動。(部份圖片為《Ultima Online》)

遊戲特色

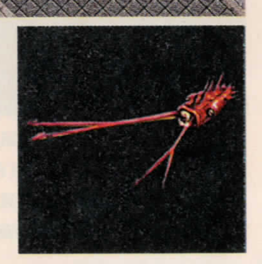


《Ultima Online：Third Dawn》將會將焦點集中在Ilshenaur大陸，這可說是個全新的Ultima世界。遊戲中將會保留Ultima Online的透視視點，不過遊戲中新的3D角色以及特效，將會需要有最少8MB顯示記憶體的3D加速卡。不過，Origin並明有預料這遊戲是否會增加其他系統上的要求。《Ultima Online：Third Dawn》對於要將角色轉換到新大陸的Ultima Online玩家而言，不會是個必備的資料片。

Origin尚未發表《Ultima Online：Third Dawn》的價格，不過宣布了遊戲將進入BETA測試階段，玩家將可以支付小額的運送與處理費用來訂購BETA版本。任何遊戲的變更都將可讓這些玩家從網路上下載修正檔，所以他們不需要購買零售版本的資料片。(今後《Ultima Online：Third Dawn》的資料將會在專為這資料片所設立的網站上公開。)







TEXT：IKI

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
著名賽車系列響譽歸來

發行商：	E.A.Sport
發售日：	12月3日
遊戲類型：	RAC
系統需求：	WIN95/98



在眾多RAC遊戲中，《F-1 CHAMPIONSHIP》可説是膾炙人口的賽車系列，現在這著名賽車系列又再度歸來了！這次EA所帶來的《F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000》在遊戲畫面及效果製作上又更進了一步：遊戲中有一位前F1賽車的設計師參加了3D模型的製作過程，並替每一輛參賽的F1車輛拍了上千張照片做為參考，使遊戲中的車輛更加逼真。

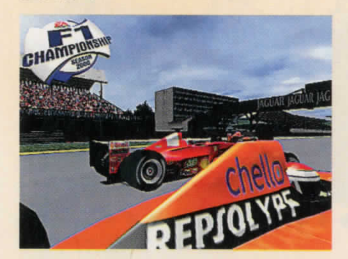


令人瞠目結舌的現實效果

Arrows車隊這次提供科技數據支援，使遊戲設計師能更瞭解F1賽車在跑道時的物理運動特性。為了要讓遊戲畫面像電視轉播一樣的逼真，特地請來了F1實況轉播的轉播員；再者，遊戲中重播時的每一個取景鏡頭都是按照賽道上攝影機的真實位置製作，是以相信大家再也不會抱怨遊戲不夠逼真了！

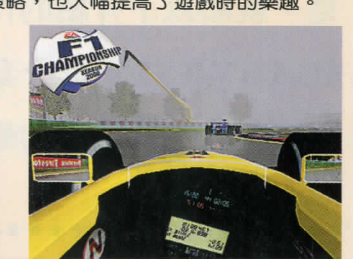
加強了的電腦AI

除了遊戲畫面之外，EA在電腦AI方面也做了加強、以往的F1遊戲中電腦控制的車手大多都是走同一條線，也不會因為前後方的車手改變自己進、出彎的路線。這次EA在這方面做了重大的改進，玩家在遊戲中會發現車手們會因為前方的事故或是對手的動作修正路線，不再是「21位一樣的電腦車手」！每位車手都有自己的策略，也大幅提高了遊戲時的樂趣。







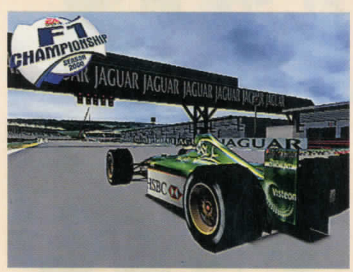








難度更高的賽道



遊戲中另一個重要特色的則是「駕駛學校」的設計，相信有玩過F1方程式賽車遊戲的玩家也知道，F1賽車遊戲可不像一般的RAC遊戲那麼容易！一方面是遊戲中的17條跑道也是世界知名的，由於那賽道可是為了給頂尖車手挑戰而設計的，所以玩者也不易完成。另外，F1賽車本身其實也不如想像中容易駕馭，因此透過Training Mode玩家更可先行瞭解每條跑道的特性，以便在比賽時可以更易掌握賽道。

不少F1賽車遊戲入門玩家面對Monaco或Monza之類的賽道也一籌莫展，但透過EA的親切設計：他們將在義大利Monza與日本SUZUKI賽道上教曉玩者怎麼進彎、出彎，甚至會在跑道旁提供不同的標示，例如要在甚麼時候煞車？哪裡是入彎點？甚麼時候才出彎？相信在不斷的練習之下、征服這些世界知名的賽道只是時間早晚的問題。相信《F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000》這個遊戲除了可以讓大家消磨時間外，更能讓一眾F1遊戲的入門玩家體驗賽道飆車的樂趣！









TEXT：IKI

CANVAS

發行商：	Fandc Soft
發售日：	發售中(11月24日)
遊戲類型：	SLG／18禁
系統需求：	WIN95/98

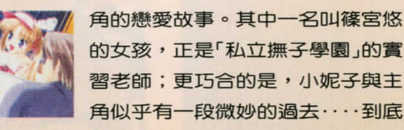
細膩而深沉的校園愛情故事

一直以來，戀愛SLG在J-WIN遊戲界中也是一個熱門的題材，其中以「校園」為舞台的作品更俯拾皆是。就如以下介紹的作品《CANVAS》便是一套以「美術學院」為舞台的戀愛SLG遊戲。

遊戲故事



遊戲的主角是一名擁有極高美術天份的天才，在入讀「私立撫子學園」後，主角一直活躍於各樣畫展，備受各方讚賞；然而，學園的經營者卻原來一直暗藏私心，透過這些巧立名目的畫展來賺錢。對於初露頭角的主角來說，自己的才能被視為金錢工具的確是一種諷刺，在殘酷現實的打擊下，主角對於繪畫的理想開始動搖了‥‥



《CANVAS》的故事重點，便正是描寫失意主角的戀愛故事。其中一名叫篠宮悠的女孩，正是「私立撫子學園」的實習老師；更巧合的是，小妮子與主角似乎有一段微妙的過去‥‥到底他倆今次在學園再遇，會有怎樣的發展？大家還是拭目以待罷！





TEXT：IKI

Primary Colours

發行商：	Extreme
發售日：	發售中(11月24日)
遊戲類型：	SLG／18禁
系統需求：	WIN95/98

美少女集結的SLG



對於一眾PC玩家來說，戰爭SLG素來也是以「壯大故事背景」、「多人廝殺場面」作招徠，同時市場上亦充斥著大量同類作品；然而，大家又認為一款以「美少女」作招徠的SLG作品又會有怎樣的表現？《Primary Colours》則正好是一套以「美少女」作招徠的SLG作品！遊戲中玩者須率領一眾美少女魔導士部隊作戰，到底這款廠商號稱「Dramatic Story」的作品又怎地了得？現在便一起揭開其神秘面紗罷！

遊戲背景



在北方的大陸上有個獨攬政權的巨大帝國，由於適逢世局紛亂，玩者遂加入反抗軍陣形，並指揮一支由美少女魔導士組成的女魔導士部隊與帝國軍作戰到底。其實，在北方大陸上共有14個國家，但由於當中號稱第1大國的「依斯加利桓」野心勃勃向外擴展國力，遂對他國展開侵略行動。由於依國國力強大，他國根本不能與之相抗，最終只能淪為殖民地；再者，依國不斷窮兵黷武，人民生活更是朝不保夕‥‥主角洽巧正是在這種情況下參加了反抗軍陣形，並與一支由美少女魔導士組成的女魔導士部隊和帝國軍作戰到底。

遊戲特色

遊戲分為AVG及SLG兩部份，其中SLG部份的戰鬥結果對AVG部份的分歧劇情產生很大影響。其中每名角色在AVG部份中亦有其特殊EVENT，遊戲由全10章的劇情所組成，在這紛亂的世局中、無情的戰火下，主角與部隊中一眾名美少女魔導士的感情又能否開花結果？抑或是愛得纏綿悱惻，最終卻曲終人散？那便得看閣下的造化了。

登場女角



TEXT：IKI

Swe Swe Sweet

重拾怦然心動的初戀情懷

發行商：	Tactics
發售日：	予定今秋
遊戲類型：	SLG／18禁
系統需求：	WIN95/98



不知大家對戀愛AVG又有何感想？素來以戀愛為題材的作品均大收旺場，也許當中那若即若離的悸動感覺，正是你我初戀日記的印記。如果大家對戀愛AVG有興趣的話，不若考慮一下以下介紹的《Swe Swe Sweet》，也許當中的情節可讓大家重拾昔日怦然心動的初戀情懷。

遊戲特色

《Swe Swe Sweet》的主人公身邊圍繞著5名女性，而這戀愛AVG遊戲的故事亦由此展開。遊戲系統方面，透過不同的選擇可令故事產生多個分岐點；加上遊戲中有多名充滿魅力的角色登場，是以大家也不妨多玩幾次啊！以下便是中的資料，大家不妨先睹為快。



登場女角



常磐京香
主角的義妹。不說不知，小時候的京香可是一名活潑的女孩，然而後來卻變成現在這個自閉的模樣。現在京香在祖父經營的餐廳中幫手。



有馬千秋
打從小時候起，有馬千秋已是一名成績優異的學生。由於她與主人公是仳鄰同窗的關係，她亦經常把筆記借予主角。可以說，有馬與主角的友誼是由那時開始。



宮下真帆
宮下是主角的後輩，亦是主角另一義妹常磐真琴的同班同學。基本上，宮下是一名拙於與男孩相處的小妮子。



城之崎遊美
與主角就讀於同一所學校的遊美，其實是主角的同級生。遊美在學校絕對是風頭人物，不少男孩也拜倒其石榴裙下。



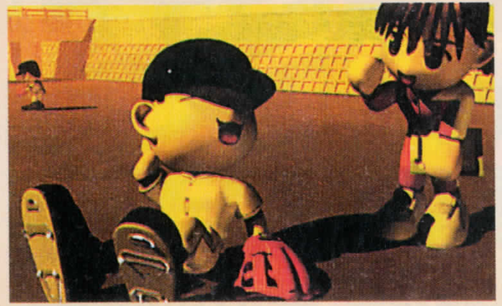
常磐真琴
真琴是主角的另一義妹，亦是宮下真帆的同班同學。不要看她一臉稚氣，其實她打理家務倒也頭頭是道。

TEXT：IKI

高校野球道EX 2000

目標是進軍甲子園！

發行商：	日本Create
發售日：	發售中
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98



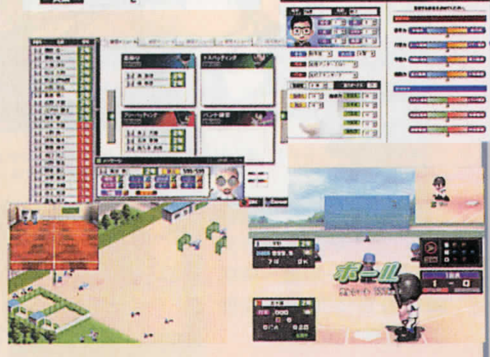
在日本，棒球這玩意可迷倒不少青少年。雖然香港人並不太熱衷於此項運動，但仍有不少人對此樂此不疲。眾所周知，日本每個高校棒球員也有著同一個夢想--就是進軍甲子園！坊間一向也有不少以進軍甲子園為目標的棒球SLG，如閣下真的是一名棒球FANS，那便不要錯過這款《高校野球道EX 2000》了。

遊戲特色



玩者在遊戲中扮演一名高校棒（野）球部的監督，目標當然是帶領一班高校生進軍甲子園，並圓其奪魁美夢；是以每日的鍛練是十分重要的。一如其名，遊戲既稱為《EX 2000》，故除了一般的選手育成外，今集在各種EVENT上均有強化。此外，今集玩者亦可以創造一支原創的校隊，眼看由自己創造的原創校隊在甲子園奪魁，其滿足感實在不能言諭，你可有信心做到嗎？最後，遊戲對應網上對戰功能，各位可安坐家中與朋儕進行刺激的REAL TIME球賽。





CAPCOM Xpress vol.33

燃燒吧！JUSTICE學園



機種：Dreamacst
發售日：2000年12月7日
價格：5800日圓

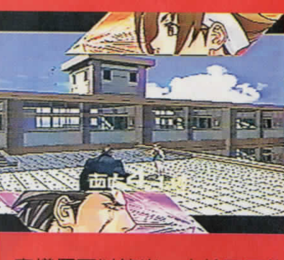
一直受歡迎的3D格鬥遊戲，《JUSTICE學園》終於決定在DC上發售，並名為《燃燒吧！JUSTICE學園》。當然DC版的《JUSTICE學園》將會加入大量的新要素，絕對是現時最完美。

出現的學園



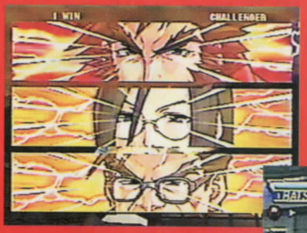
在遊戲中出現的共有六間學校，分別是太陽學園、五輪高校、太平洋高校、外道學校、聖純女學院和JUSTICE學園。故事發生於前作的一年後，邪惡的勢力又再次向學校動手，惡夢又再來臨。

愛與友情的2 PLATON技




在前兩集中都有的技，從隊中派出二人來向對手使出必殺技，只要書面下方的氣力BAR儲至2級以上，以及出現OK的字樣便可以使出，由於不同的角色組合會有不同的效果，所以必須要好好配合，當中有攻擊、防衛和回復的效果。

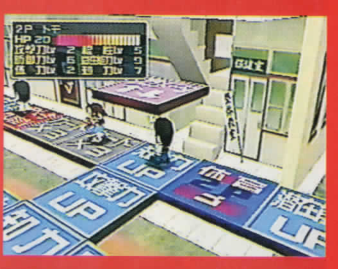
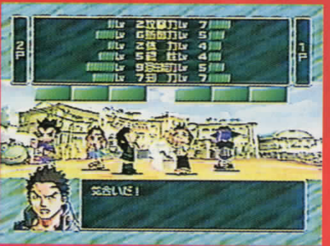
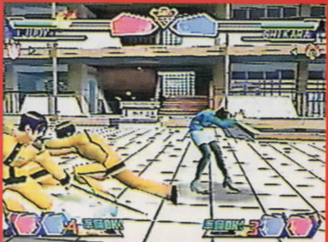
正義與勇氣的3 PLATON技




今集最大的特色就是可以使出3人合體技，基本上做用方法與「愛與友情的2 PLATON技」是相同，只要書面把下方的氣力BAR儲至5級以上，再按3個攻擊鈕便可。這從技使出後，畫面上便會出現隊友的樣貌，並向對手使出「正義與勇氣的3 PLATON技」，威力十分驚人。

熱血青春日記

遊戲中還會加入這個叫「熱血青春日記」的模式，遊戲形式就如大富翁般，玩者不單可以在此設計一個原創角色，還可以利用他玩當中的遊戲，也可以自己製作3人的組合技，十分有趣。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

11月

30日	PALOR！PRO SPECIAL～CR VALENTI & CR鬥魂～	日本TELNET	5200日圓	SLG
	DIORAMS	PONOS	5800日圓	TAB
	Major Wave 1500 SERIES THE便利店～占領那個鎮！～	HAMSTER	1500日圓	SLG
	立體忍者活劇 天誅貳	ACQUIRE	5800日圓	ACT
	THE占卜5～神秘之RUNE占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	THE占卜6～水星之非常九星占星術～	VISIT	1800日圓	ETC
	GGS2000 SERIES R/C STUNT COPTER	TAITAS JAPAN K.K.	2000日圓	ETC
	ROCKMAN X5	CAPCOM	5800日圓	ACT
	PATLABOR GAME EDITION	BANDAI VISUAL	6800日圓	ACT
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	6800日圓	RPG



PS機主最近都面對一個很嚴重的問題——沒有大作。終於在這個月，大家等到NAMCO的大作RPG《TALES OF ETERNIA》推出了！而且特別版還會和通常版同日發售，裡面包括了圖案碟、電話繩、鬧鐘和設定資料集等，FANS們絕不要錯過！

	TALES OF ETERNIA PRIMIUM BOX	NAMCO	9800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Major Wave 1500 Series THE DRUGSTORE(暫稱)	HAMSTER	1500日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series PUZZLE MANIA 2	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	Dance Dance Revolution Disney Tunes	KONAMI	OPEN價格	SLG
	日物SELECT VOL.3 FAMILY BOWING	日本物產	1980日圓	SPT
	日物SELECT VOL.4 VIRTUAL競艇'98	日本物產	2980日圓	SPT
	麻雀de遊玩(來玩麻雀吧)	VING	5800日圓	TAB
	射鵰英雄傳	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	CULDCEPT EXPANSION PLUS	MEDIA FACTORY	2800日圓	TAB
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION CRONO CROSS	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION XENOGEARS WONG FEI FONG ver	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION XENOGEARS EREHAYYM VAN HOUTEN	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION PARASITE EVE 2	SQUARE	3800日圓	RPG
	PACHISLOT帝王～BEAT THE DRAGON 2～	MEDIA ENTERTAINMENT	3200日圓	SLG
	J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000 2nd	KONAMI	OPEN價格	SPT
	LOVE HINA 2～言語就像粉雪般～	KONAMI	OPEN價格	ETC
11月	普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 未完之REPORT 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
	普及版1500 SERIES ZAP! SNOWBOADING TRIX普及版	MEDIA RING	1500日圓	SPT

12月

7日	■摇這裡 布卡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	■普及版1500 SERIES九龍城	MEDIA RING	1500日圓	TAB
	■普及版1500 SERIES麻雀島頭紀行 普及版	MEDIA RING	1500日圓	TAB
	THE・音樂指揮家MERRY CHRISTMAS APPEND DISC	GLOBAL・A・ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
	牧場物語～HARVEST MOON FOR GIRL～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	3800日圓	SLG
	'98甲子園(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	'99甲子園(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	甲子園 V(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	將棋最強2(廉價版)	魔法	1500日圓	TAB
	花火(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	PET PET PET(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	RPG創作室4	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	職業麻雀「兵」2 BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	你的感覺、我的心(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARTA	2800日圓	AVG
	COMBAT CHORO Q(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARA	2800日圓	RAC
	DX社長GAME(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARA	2800日圓	TAB
	輕鬆購買1980 SERIES CART RACE 決勝負的是甩尾	MEDIA GALLOP	1980日圓	RAC
	輕鬆購買1980 SERIES撞牌 用破壞來HELP！	MEDIA GALLOP	1980日圓	ACT
	輕鬆購買1980 SERIESBASEBALL和職業總美的草野球	MEDIA GALLOP	1980日圓	SPT
	MARU安SERIES 7 WOLFFANG	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	STG
	MARU安SERIES 8 AIRRACE CHAMPIONSHIP	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RAC
	MARU安SERIES 9 ASANSIA～魔杖之咒縛～	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RPG
	電車GO！職業仕樣(THE BEST)	TAITO	2800日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.48 THE PUZZLE 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.49 THE CASINO 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.50 THE BILLIARD 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
	ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE(THE BEST)	NAMCO	OPEN價格	SLG
	IDEA FACTORY COLLECTION戰鬥可憐騎士團SPECTRAL FORCE愛少女列傳	IDEA FACTORY	2980日圓	SLG
	value 1500嗶嗶TENNIS 2	SUNSOFT	1500日圓	SPT
	爆走貨車傳說 2～男人生夢一路～(THE BEST)	SPIKE	2800日圓	RAC
	★Race the Best Vol. 2 OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	2800日圓	RAC
	★西遊記(KOEI The BEST)	KOEI	2800日圓	SRPG
	★ZILL O'LL(KOEI The BEST)	KOEI	2800日圓	RPG
	★超級機械人大戰F(THE BEST)	BANPRESTO	2800日圓	SLG
	★超級機械人大戰F完結篇(THE BEST)	BANPRESTO	2800日圓	SLG
14日	■GOGO I LAND	KID	6800日圓(預定)	AVG
	■SIMPLE 1500 SERIES VOL.51 THE JIGSAW PUZZLE 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	■工作式人生GAME目標是職業王	TAKARA	4800日圓	TAB
	■PARCON SERIES茶之間BATTLE SET	HORI	4000日圓	ETC
	■嗶嗶通晶SERIES 嗶嗶TRUMP大戰 SET	HORI	6500日圓	TAB
	■嗶嗶3人打麻雀	HORI	1500日圓	TAB
	■REACH麻雀	PONY CANYON	6800日圓	TAB
	BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	6800日圓	SLG
	WIZARDARY EMPIRE～古之王女～	STARFISH	5800日圓	RPG
	古惑狼嘉年華	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	VIRTUAL飛龍之拳HG	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	PACHISLOT ARUZE王國4	ARUZE	5800日圓	SLG
	PACHISLOT ARUZE王國4 DELUXE BOX	ARUZE	8800日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.52 THE PRO WRESTLING	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.53 THE HELICOPTER	D3 PUBLISHING	1500日圓	SLG
	幢面超人古加	BANDAI	4800日圓	FIG
	筋肉番付vol.3～最強之挑戰者誕生！～	KONAMI	OPEN價格	SPT
	必殺PACHINKO STATION 4美雄們之決戰(SUN COLLECTION THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SLG
21日	■BOMBERMAN LAND	HUDSON	5800日圓	ETC
	■改新！！DERBY ANALYST	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	■DX MONOPOLY	TAKARA	5800日圓	TAB
	DIGIMON WORLD DIGITAL CARD ARENA	BANDAI	5800日圓	TAB
	在遊戲中學習SERIES 在遊戲中記漢字檢定1100漢字	NAGASE	2800日圓	ETC
	幼稚園外傳 華麗的CASINO CLUB DOUBLE DRAW	AFFECT	3800日圓	TAB

	Major Wave 1500 SERIES BLUE BREAKER BURST～往笑容之明日～	HAMSTER	1500日圓	RPG
	GGS2000 SERIES ATV: QUAD POWER RANGER	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	不詳
	日本PRO麻雀連盟公認THE PRO麻雀 免許皆傳(廉價版)	naxat	2800日圓	TAB
	實況POWERFUL職業棒球2000決定版	KONAMI	OPEN價格	SPT
	GUNBALINA	NAMCO	5800日圓	STG
	山佐Digi GUIDE梅花月R	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	Dance Dance Revolution BEST HITS(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	beatmania APPEND ClubMIX	KONAMI	OPEN價格	SLG
	必殺PACHINKO STATION now7 MAGICAL CIRCUS	SUNSOFT	3800日圓	SLG
	★BREATH OF FIRE III(THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	RPG
28日	■PACHISLOT帝王～BATTLE KNIGHT・ATLANTIS STORM～	MEDIA ENTERTAIMENT	4800日圓	SLG
	THE心理GAME 9	VISIT	1500日圓	ETC
	MRS PACMAN MAZE MADNESS	NAMCO	4800日圓	ACT
下旬	HEIWA Parlor!PRO交給不二子吧SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
12月	■HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～	KONAMI	OPEN價格	AVG
	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980日圓	PUZ
	AQUA PARADISE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	私立鳳凰學園1年純愛組	J・WING	3800日圓(預定)	不詳
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	PUYO PUYO BOX	COMPILE	4980日圓	PUZ
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	多啦A夢3魔界之地下城	EPOCH社	5800日圓	RPG
	KIDS STATION咕嚕咕嚕TOWN花丸君	ATLUS	4900日圓	ETC
	KIDS STATION HELLO KITTY之談話TOWN	ATLUS	4900日圓	ETC
	★日本物產SELECT Vol.5元組FAMILY麻雀2	日本物產	1980日圓	TAB

2000年發售

2000年冬	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG

2001年發售

1月11日	忍者亂太郎PUZZLE PARTY	CULTURE BRAIN	3980日圓	PUZ
1月18日	風雨來記	F・O・G	5800日圓	AVG
	HISTORY OF北電子	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	DERBY JOCKEY 2001	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.05藥之辭典PILL BOOK 2001年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.06雞尾酒之RECIPE	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
1月25日	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	風水入門	SUCCESS	價格未定	ETC
	Major Wave 1500 SERIES THE便利店2～展開全國連鎖店～！	HAMSTER	1500日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series BLUE BREAKER BURST～微笑給你～	HAMSTER	1500日圓	ACT
	日本PRO麻雀連盟公認 道場破 2(廉價版)	naxat	2800日圓	TAB
	蒼鼠出門	naxat	3800日圓	SLG
	EXCITING PRO WRESTLING 2	YUKE'S	5800日圓	SPT
	★ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800日圓	FIG
	★SIMPLE 1500 SEIRES VOL. 54 THE VOLLEYBALL	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SEIRES VOL. 55 THE DARTS	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
1月	天玉	KID	6800日圓	AVG
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	NANIWA金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800日圓	TAB
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	不詳
	普及版1500日圓SERIES LOVEPARA LOVELY東京PARAPARA線	MEDIA RING	1500日圓	ETC
2月1日	將棋最強 向職業棋士學習(廉價版)	魔法	1500日圓	TAB
	大江戶風水因果律 花火2(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	KILLER BASS(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	★麻雀占卜FOR TONIGHT～月之女神們～	AFFECT	3800日圓	ETC
	★SPIKE LIBRARY #004 SYPHON FILTER	2800日圓	ACT	
	★Best of the Best PACHISLOT帝王5	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	★Best of the Best PACHISLOT帝王6	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
2月8日	■PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
2月	■Eithea 初回生產限定版	ATLUS	7800日圓	RPG
	■PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	拉麵橋(廉價版)	TOMY	2800日圓	SLG
	★Eithea 20000個限定DELUXE PACK	ATLUS	12800日圓	RPG
3月	■HAPPY DIET(暫稱)	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓(預定)	SLG
春	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	音樂創作室3	ENTERBRAIN	5800日圓	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	X-MEN	SUCCESS	5800日圓(預定)	FIG
	SPIDER MAN	SUCCESS	5800日圓(預定)	ACT
	PALETTE	ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	幻想水滸外傳vol.2(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	★TONY HAWK'S PRO SKATER 2	SUCCESS	5800日圓	SPT
	★FEVER 4 SANKYO公式PACHINKO SIMULATION	ICS	價格未定	SLG
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
秋	X DRIVER THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2001年	■PANDORA MAX SERIES Vol.7 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	響氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之鯆	PANDONA	1980日圓	AVG
	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2980日圓	ETC

發售日未定

	■GRINCH(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	■BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	STG
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

遊戲發售時間表

	成為職棒隊監督吧!	BANDAI	6800日圓	SLG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	加油 五右衛門PS	KONAMI	價格未定	ACT
	SD GUNDAM英雄傳(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT

PlayStation 2

11月

30日	UNiSON	TECMO	6800日圓(預定)	ACT
	ESPN WinterXGames Snowboarding	KONAMI	OPEN價格	SPT

12月

2日	GREATEST STRIKER	TAITO	6800日圓	SPT
	GREATEST STRIKER音聲認識機能同梱版	TAITO	9800日圓	SPT
7日	■東大將棋 四間飛車道場	每日Communication	6800日圓	TAB
	KURI KURI MIX	FROM SOFTWARE	5800日圓	ACT
	SIDE WINDER MAX	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	STG
	GUITAR FREAKS 3RD MIX & DRUM MANIA 2ND MIX	KONAMI	OPEN價格	SLG
	FIFA 2001 WORLD CHAMPIONSHIP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
14日	■LAKE MASTER EX	DAZ	5800日圓	SPT
	■DARK CLOUD	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	■麻雀宣言 叫著來食糊!	TAITO	3800日圓	TAB
	■DREAM AUDITION 2	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800日圓(預定)	ETC
	Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓	SLG
	HAPPY!HAPPY!BOARDERS	ATLUS	6800日圓	SPT
	GOLF PARADISE DX	T&E SOFT	5800日圓	SPT
	DOG OF BAY	MARVELOUS ENTERTAINMENT	6800日圓	不詳
	TRUCK狂走曲～愛與悲傷的RODEO～	METRO	6800日圓	RAC
	第一神拳VICTORIUS BOXERS	ESP	6800日圓	SPT
	創憂	元氣	6800日圓	ACT
	實況WORLD SOCCER U-23 final edition	KONAMI	OPEN價格	SPT
	DOA2 HARD・CORE	TECMO	6800日圓(預定)	FIG
	★麻雀宣言 叫著來食糊!音聲認識同梱PACK	TAITO	6800日圓	TAB
21日	■MAMIMUMEMO之PRINT HOUR	IDEA FACTORY	4800日圓	ETC
	■COOL BOARDERS CODE ALIEN	UEP SYSTEM	6800日圓	SPT
	TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	6800日圓(預定)	RAC
	7(SEVEN)～MORMOSS之騎兵隊～	NAMCO	7800日圓	RPG
	超高速圍棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	超高速將棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	超高速麻雀(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	超高速REVERSI(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	機動戰士GUNDAM	BANDAI	6800日圓(預定)	STG
	HRESVELGR INTERNATIONI EDITION	GUST	4800日圓(預定)	RAC
	BLOOD THE LAST VAMPIRE上卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	BLOOD THE LAST VAMPIRE下卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	天使之禮物MARU王國物語	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	天使之禮物MARU王國物語(限定版)	日本一SOFTWARE	8800日圓	RPG
	實況POWERFUL職業棒球7決定版	KONAMI	OPEN價格	SPT
	ESPN nba 2night(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SPT
	冒險活劇 伍右衛門(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ACT
	7BLADES極樂丸(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ACT
23日	■The Bouncer	SQUARE	6800日圓	ACT
上旬	COLORIO明信片PRINT	EPSON	3800日圓	ETC
12月	■WIN BACK	KOEI	6800日圓	ACT
	THEME PARK 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	GAME SELECT 5洋	悠紀ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB
	CRAZY BUMP'S	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	ACT
	CHORO Q HG	TAKARA	6800日圓	RAC
	去吧!溫泉桌球!!	彩京	5800日圓	SPT
	CHORO Q HG CHORO Q JENNY HI-GRADE BOX	TAKARA	9800日圓	RAC

今冬發售

	■我與魔王	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	成為Pilot吧!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	首都高BATTLE 0	元氣	6800日圓(預定)	RAC
	GUITAR MAN	KOEI	5800日圓	SLG
	決戰 II	KOEI	價格未定	SLG
	Enjoy Music	SUNSOFT	價格未定	ETC
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG

2001年發售

1月11日	■MADDEN NFL SUPERBOWL 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	SPACE VENUS featuring MORNING娘	SONY MUSIC ENTERTAIMENT	5800日圓	ETC
1月25日	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
1月	TECHNICTIX	ARIKA	價格未定	PUZ
	機甲兵團J-PHOENIX	TAKARA	6800日圓	ACT
	SKY ODYSSEY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	去找吧	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
2月1日	Z.O.E(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
2月22日	★光速谷川將棋	SETA	6800日圓	TAB
2月	Shadow of Memories	KONAMI	價格未定	AVG
	NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	MIDNIGHT CLUB	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	RAC
	Love Songs偶像是同班同學	D3 PUBLISHING	價格未定	不詳
	★LUNATIC DAWN TEMPEST	ARTDINK	6800日圓(預定)	RPG
3月22日	★BIO HAZARD Code:Veronica完全版	CAPCOM	價格未定	AVG

被譽為《BIO HAZARD》系列最高傑作的《Code: Veronica》，現在CAPCOM已決定將之移植至PS2上了！遊戲除了會是完全移植之外，還會加入新的故事情節。例如《BIO HAZARD》故事中謎一般的角色WESKER，在完全版中將會對他的來歷有更深入的描寫。

3月	■拜倡面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	價格未定	SLG
	風之古洛爾亞2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	價格未定	ACT
	RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	5800日圓(預定)	SLG
2001年初	■GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RAC
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800日圓	RAC
春	■D.N.A.	HUDSON	6800日圓(預定)	AVG
	■BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG

	■KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	■Evocide	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800日圓(預定)	AVG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	對局麻雀 在網上食糊!(暫稱)	ARIKA	價格未定	TAB
	DIVER(暫稱)	ARIKA	價格未定	AVG
	GALLOP RACER最新作(暫稱)	TECMO	價格未定	RAC
	MONSTER FARM最新作(暫稱)	TECMO	價格未定	SLG
	ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Digital Holmes(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	不詳
	WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	tsugunai～僞～SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)		RPG
夏	★DINOSAUR	UBI SOFT	6800日圓(預定)	不詳
2001年	★Devil May Cry(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES IN VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	激寫BOY 2(暫稱)	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	★PIPOSARU之遊戲(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳

發售日未定

Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN K.K.	價格未定	RAC
NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
SILENT HILL 2(暫稱)	KONAMI	5800日圓	AVG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	SLG
最強東大將棋3	每日Communication	價格未定	TAB
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
ESPN national Hockey Night(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
AGE OF EMPIRE II(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
空戰(暫稱)	角川書店	價格未定	STG
通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
PARAPARA PARADISE(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SLG
★Global Folktale	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG

Dreamcast

11月

30日	QUIZ我的女神～與戰鬥之翼在一起～	SEGA	5800日圓	ETC
	QUIZ我的女神～與戰鬥之翼在一起～LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC



雖然QUIZ GAME在香港一直都沒有什麼市場(日文又有多少人可以看得明?)，但有鑑於《我的女神》在香港有不少FANS，而且本遊戲還會推出限定版，相信不少《女神》的死忠FANS就算不懂玩這遊戲，也會被迫「就範」去買限定版吧！



12月

7日	燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM	5800日圓	FIG
	CHARGE'N BLAST	SIMS	4800日圓	STG
	青之6號 歲月不待人~TIME AND TIDE~	SEGA	5800日圓	AVG
12日	ELDORADO GATE第2卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
14日	GUILTY GEAR X	SAMMY	5800日圓	FIG



筆者認為《GUILTY GEAR X》是現時2D格鬥之最高峰，它不但畫面質素遠遠拋離其他對手（多得它採用了NAOMI和高解像MODE所致），而且系統方面更是集百家之大成，玩起上來的自由度非常高。加上優秀的人物設定，相信在DC版推出後必會掀起一番熱潮！

	NEPPACHI IV@VPACHI	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
	NEPPACHI V@VPACHI	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
	創造球會特大號J.LEAGUE創造職業球會	SEGA	5800日圓	SLG
	SAMBA DE AMIGO ver2000	SEGA	5800日圓	SLG
	DIGICO之MY BROWSER	ISAO	2480日圓	ETC
	GUILTY GEAR X初回限定版	SAMMY	5800日圓	FIG
21日	■GUNSPIKE	CAPCOM	5800日圓	STG
	Never 7~the end of infinity~	KID	價格未定	AVG
	COOL BOARDERS BURRRN(DREAMCAST COLLECTION)	WEB SYSTEM	2800日圓	SPT
	NFL 2K(DREAMCAST COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SPT
	SPACE CHANNEL 5(DREAMCAST COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
	BASS RUSH DREAM~ECOGIA POWER ARM CHAMPIONSHIP~	VISCO	5800日圓	SPT
	幕末浪漫第二幕 月華之劍士Final Edition	SNK	5800日圓	FIG
	SONIC SHUFFLE	SEGA	5800日圓	ACT
	DAYTONA USA 2001		5800日圓	RAC
	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	6800日圓	RPG
	探偵紳士DASH！	ABEI	6800日圓	AVG
	PHANTASY STAR ONLINE初回限定版	SEGA	9800日圓	RPG
	探偵紳士DASH！初回限定版	ABEI	6800日圓	AVG
	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999(DREAMCAST COLLECTION)	SNK	2800日圓	FIG
	AIR FORCE DELTA(DREAMCAST COLLECTION)	KONAMI	2800日圓	SLG
	發賣一周年！東京巴士案內~美人BUS GUIDE添乘PACK~	FORTY FIVE	5800日圓	SLG
22日	SUPER STREET FIGHTER II X for Matching Service(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	4800日圓	FIG
28日	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC
	AERO DANCING F(DREAMCAST COLLECTION)	CRI	2800日圓	SLG
	櫻大戰 視像電話 花組MAIL(暫稱)	SEGA	2800日圓	ETC
	櫻大戰 視像電話 花組MAIL(暫稱)初回限定版(連MOVIE DISC)	SEGA	2800日圓	ETC
12月	ANIMASTER PUZZLE	久遠深雪事務所	價格未定	PUZ
	GRINCH(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	HAMUNAPTRA~失去了的沙漠之都~(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG

2000年

	MACROSS M3	翔泳社	價格未定	ACT
	WWW.SOCCER~參加者募集！~	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG

今冬發售

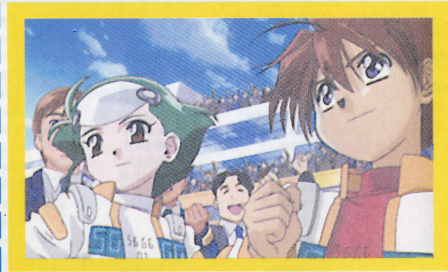
	■MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	SAINT POPINS(暫稱)	NEXTECH	價格未定	不詳
	ILLBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	ILLBLEED @barai版	SEGA	價格未定	ADV
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC

2001年

1月1日	DE・RA・JET SET RADIO(DREAMCAST DIRECT專賣)	SEGA	5800日圓	ACT
1月18日	■超鋼戰紀KIKAIOH for Matching Service(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	3800日圓(預定)	FIG
	FIGHTING VIPERS 2	SEGA	5800日圓	FIG
	NFL 2K1	SEGA	5800日圓	SPT
1月25日	■ecco THE DOLPHIN ~Defender of the Future~	SEGA	5800日圓	AVG
	HUNDRED SWORDS	SEGA	5800日圓	RPG
	HUNDRED SWORDS @barai版	SEGA	價格未定	RPG
	我是多啦A夢(暫稱)	SEGATOYS	5800日圓	SLG
	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800日圓	SLG
	★ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800日圓	FIG
1月	來玩哥爾夫球吧2新的挑戰	SOFT MAX	5800日圓	SPT
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800日圓	RPG
2月	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	ELDORADO GATE第3卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
3月22日	EVE ZERO完全版(暫稱)	GAME VILLAGE	7800日圓(預定)	AVG
	★BIO HAZARD Code:Veronica完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
3月	■Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	NEPPACHI 2001@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
4月	ELDORADO GATE第4卷	CAPCOM	價格未定	RPG
春	■FLAG LANSTEL(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
	■RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	SRPG
	櫻大戰3~燃燒的巴黎~	SEGA	價格未定	AVG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MYSTEREET	ABEI	價格未定	AVG
	★LitherB(暫稱)	TAKUYO	價格未定	PUZ
2001年	■Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	■MAGIC the GATHERING	SEGA	6800日圓	TAB
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	AERO DANCING i	CRI	價格未定	SLG
	POWER JET RACING 2001	CRI	價格未定	RAC

發售日未定

	■Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	STREET FIGHTER ZERO III(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	10SIX~Own.Mine.Defend.Attack.24-7~	發售商未定	價格未定	SLG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
	type-X.~spiral nightmare~	SEGA	價格未定	AVG
	K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	AGE OF EMPIRE(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE刑事 2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	★SGGG(D-DIRERT專賣)	SEGA	價格未定	SRPG



SEGA的遊戲質素高、有創意是大部人都承認的，但很可惜SEGA的業績卻是一直都不理想，令不少SEGA FANS擔心不已。不過透過這套「SEGA經營遊戲」《SGGG》，玩者就可以一嘗令SEGA成為遊戲業界大哥大的機會(笑)！由於本遊戲只會在網上直銷，香港的玩者要買可能要訂購了。

NEO-GEO POCKET

11月

23日	INFINITY cure(暫稱)	KID	4800日圓	AVG
	BIGBANG PRO WRESTLING	SNK	3800日圓	SPT
	NIGERONPA	電腦映像製作所	3800日圓	RPG

12月

14日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET大花火	ARUZE	3800日圓(預定)	SLG

NINTENDO 64

11月

30日	Dance Dance Revolution featuring Disney Dancing Museum(暫稱)	KONAMI	7800日圓	SLG

12月

7日	MARIO PARTY 3	任天堂	5800日圓	ACT
14日	POKEMON STADIUM金銀CRYSTAL	任天堂	6800日圓	ETC
12月	ECHO DELTA(暫稱)	任天堂	5800日圓	STG

2001年

1月21日	MICKEY'S RACING CHAMPIONSHIP USA	任天堂	6800日圓	RAC
1月	現代大戰略Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	動物番長(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
2月	動物之森(暫稱)	任天堂	5800日圓	SLG

發售日未定

	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC暴 RAJIC暴	任天堂	5800日圓	RAC
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT

NEO GEO

12月

21日	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	38000日圓	FIG

遊戲發售時間表

GAMEBOY

11月

30日	HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～	KONAMI	4300日圓	AVG

12月

1日	GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4800日圓	RPG
	六門天外MONSTER COLLECTION KNIGHT GB	角川書店	4300日圓(預定)	RPG
	SUPER MIMEL GB MIMEL BEAR之HAPPY MAIL TOWN	TOMY	3980日圓	AVG
	唐老鴨 告訴DAISY	UBI SOFT	4300日圓	ACT
2日	■歡迎來到Pia Carrot！2.2	NEC Interchannel	5300日圓	AVG
7日	遊戲王DUEL MONSTERS 4最強決鬥者戰記 遊戲DECK	KONAMI	4800日圓	TAB
	遊戲王DUEL MONSTERS 4最強決鬥者戰記 城之內DECK	KONAMI	4800日圓	TAB
	遊戲王DUEL MONSTERS 4最強決鬥者戰記 海馬DECK	KONAMI	4800日圓	TAB
8日	GAME BOY DRAGON QUEST III往傳說去…	EINX	6400日圓	RPG
	電車GO！2	CYBER FRONT	5200日圓	SLG
	DIGIKO之麻雀PARTY	KING RECORD	3980日圓	TAB
	DA!DA!DA!突然用咭來占卜!?	VIDEOSYSTEM	4500日圓	ETC
14日	POCKET MONSTER CRYSTAL VERSION	任天堂	3800日圓	RPG
15日	～進攻COM DUNGEON～DORURURUAGA	NAMCO	4500日圓	ARPG
	HAMSTER PARADISE 3	ATLUS	4300日圓	SLG
16日	■金田一少年之事件簿～第10年的招待狀～	BANPRESTO	4500日圓	AVG
21日	加油伍佑衛門～星空士DYNAMITE出現！～(暫稱)	KONAMI	4800日圓	不詳
22日	■GRANDIA PARALLEL TRIPPERS	HUDSON	4500日圓	RPG
	PUZZLE BUBBLE MILLENNIUM	ALTRON	4200日圓	PUZ
	飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	FIG
	可愛寵物店物語2	TAITO	4200日圓	SLG
	好朋友COOKING SERIES 1美味的餅店	MTO	3980日圓(預定)	不詳
	飛龍之拳列傳GB(限定版)	CULTURE BRAIN	3980日圓	FIG
下旬	多啦A夢之STUDY BOY學習漢字GAME	EPOCH社	3980日圓	ETC
	多啦之夢之STUDY BOY九九GAME	EPOCH社	3980日圓	ETC
12月	SILVERIA FAMILY 2～上色森林之FANTASY～	EPOCH社	3980日圓	AVG
	蒼鼠俱樂部2	JORDAN	4300日圓	SLG
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	WIZARDARY EMPIRE ～復活之杖～	STAR FISH	3980日圓	RPG
	DONKEY KONG 2001	任天堂	3800日圓	ACT
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT

2000年

冬	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	説話BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
2000年	GRAND CASINO	ALTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ALTRON	價格未定	SPT
	POP'N POP	JORDAN	3800日圓	PUZ
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	RAINBOW ISLAND	ALTRON	價格未定	ACT

今冬

	HEROHERO君	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	SAMURAI KID	KOEI	3980日圓	ACT
	SPACE NET	IMAGINEER	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG

2001年

1月1日	■桃太郎傳說1→2	HUDSON	4300日圓	RPG
1月下旬	LOVE HINA PARTY(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	4500日圓	不詳
	★勝負師傳說 哲也 新宿天運篇	ATHENA	4700日圓(預定)	不詳
1月	好朋友寵物SERIES 4可愛的小貓	MTO	4200日圓(預定)	SLG
2月23日	■SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	4500日圓	TAB
2月	From TV Animation ONE PIECE夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	價格未定	RPG
	★CHIKI CHIKI MACHINE猛RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	3800日圓(預定)	RAC
	★LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTTAINMENT	3800日圓(預定)	不詳
3月20日	★DRAGON QUEST MONSTERS 2瑪露達之不思議之鍵 伊魯之冒險	ENIX	6400日圓	RPG
	★DRAGON QUEST MONSTERS 2瑪露達之不思議之鍵 路加之起程	ENIX	6400日圓	RPG
3月	■KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	■自爆小子GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	4300日圓	RPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～大地之章～(暫稱)	任天堂	3800日圓	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～時空之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	過來吧LASCAL	TAM	4500日圓	ETC
春	■在POCKET中的王國	HECT	4500日圓	不詳
	元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500日圓(預定)	不詳
夏	麥當勞物語(暫稱)	TDK CORE	4500日圓(預定)	不詳
2001年	BRAVE SAGA新章ASTARIA	TAKARA	4800日圓	RPG
	POCKET KING	NAMCO	價格未定	SLG

發售日未定

	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
	細小的巨人MICROMAN URBROG戰記2010～多重合體RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800日圓	RPG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	MINI GAME推出了(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	MOBILE GOLF	任天堂	價格未定	SPT
	CHINESE MONSTERS(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳

GAME BOY ADVANCE

2001年發售

3月21日	■TWENTY和魔法之寶石(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	■TOP GEAR全日本GT選手權(暫稱)	KEMCO	價格未定	RAC
	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE(暫稱)	KOANMI	價格未定	RAC
	惡魔城DRACULA CIRCLE OF THE MOON(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
3月	我是航空管制官(暫稱)	TAM	價格未定	SLG
	ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	未定
春	WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	價格未定	SLG
	POCKET GT-A(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	價格未定	SPT

發售日未定

	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	KURUKURU KURURIN	任天堂	價格未定	ACT
	拿破崙	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GOLF MASTER AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	桃太郎祭	HUDSON	價格未定	RPG
	PINOBEE之冒險	HUDSON	價格未定	ACT
	多拉A夢(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ACT
	松本零士之SPACE HEXITE X(暫稱)	JORDAN	價格未定	PUZ
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM暗闇之王女(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	BOMBERMAN STORY(暫稱)	HUDSON	價格未定	ARPG
	森田將棋ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	ETC
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SLG
	TACTICS ORGE外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	不詳
	MAGICAL VACATION(暫稱)	任天堂	RPG	
	WARIO LAND 4(暫稱)	任天堂	ACT	

Wonder Swan

12月

9日	■SOROBANG	加賀TEC	3980日圓	PUZ
	DIGIMON ADVENTURE 02 D1 TAMER(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	4800日圓	RPG
	FINAL FANTASY(特製COLOR主機同梱版)	SQUARE	9999日圓	RPG



12月9日是WONDER SWAN COLOR正式發售的大日子，而超期待作《FINAL FANTASY》也會與它同日推出。筆者相信不會有人買WSC而不買《FF》的吧！但各位要面對兩個選擇：一是購買合起來比較便宜，但沒有其他顏色可選的同梱版，還是貴一點將主機和《FF》分開購買。

	GUNPEY EX	BANDAI	2980日圓	PUZ
	LIME RIDER · KERORICAN	BANDAI	3980日圓(預定)	ACT
14日	在哪裡也是蒼鼠3出門的SAFFRAAN	BEC	3800日圓(預定)	ETC
21日	■仙界傳貳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG
	ANOTHER HEAVEN～memory of those days～(暫稱)	OMEGA MICOT	4200日圓	AVG
	TERRORS2	BANDAI	3980日圓	AVG

2000年發售

今冬				
	WILD CARD(暫稱)	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

1月18日	■超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓(預定)	SLG
1月25日	GUILTY GEAR PUCHI	SAMMY	4500日圓(預定)	FIG
1月中旬	NAMCO WONDER CLASSIC	BANDAI	4500日圓	SPT
1月下旬	機動戰士GUNDAM VOL.1 ～SIDE 7～(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
	WITH YOU ～想凝望著你～	SHALRAK	4800日圓(預定)	AVG
	WITH YOU ～想凝望著你～初回限定版	SHALRAK	6980日圓(預定)	AVG
1月	FLASH～戀人君～(暫稱)	光文社	3800日圓	AVG
	KING BREEDER(暫稱)	SAMMY	價格未定	不詳
2月	SD GUNDAM英雄傳 騎士GUNDAM編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	SD GUNDAM英雄傳 武者GUNDAM編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	DARK EYES ～BATTLE GATE～	BANDAI	4500日圓	SLG
	宇宙戰艦大和號(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
3月	POCKET內的多啦A夢	BANDAI	4300日圓	ETC
	WIZARDARY SCENARIO 1狂王之試練場(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG
	Memories Off Festa	KID	4800日圓(預定)	AVG
春	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	4300日圓(預定)	AVG

發售日未定

	■PRINCESS MAKER做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500日圓	SLG
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	CHOCOBO之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG

NINTENDO GAMECUBE

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG

GAMEPLAYERS GROUP★





首批推出的為《鬼武者》造型 E-Card，往後會有更多不同遊戲的「角色造型」包括《Street Fighter》、《Bio Hazard》系列推出，詳情請參閱Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）

獎金總值港幣 $18,000,000！！
儲得多，送得多，請火速行動！！

Gameplayers『E-card任消費』，獨享$18,000,000尊有優惠！！

為回饋廣大的讀者支持，**Gameplayers**為各位推出遊戲界史無前例，為期一年的回饋優惠！！

第一階段回饋——由即日起，只要集齊以下雜誌期數刊登之【換領《鬼武者》E-Card 印花】，即送價值港幣$150 消費額的 **Gameplayers** 網上購物「E-Card」。換領數量不限，多換多獎，總值高達 **$18,000,000**！

只集齊其中一本雜誌的所有【換領 E-Card 印花】者，同樣可換領其他價值的「E-Card」，人人有份，永不落空！！

Game Players遊戲誌	第140,141期
Game Players DC「遊戲誌 DC」**	第1～4期
Game Players PS「遊戲誌 PS」**	第1～3期
Game Plus 遊樂誌	第176～187期
Hyper PC Player 電腦遊園地」	第71～76期
I KIDS 少年王	第5～10期



如何使用 Gameplayers「E-Card」？

（1.）每款Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。

（2.）各位在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的電子錢包（e-wallet）戶口密碼。

（3.）戶口成功啟動後，網站會由向閣下的電子錢包（e-wallet）收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。

（4.）如發覺電子錢包的錢用盡後，各位可以再將另一張新的Gameplayers「E-Card」啟動增值即可。

（5.）增值方法非常簡單，只需在Gameplayers的網上商店選擇「電子錢包（e-wallet）增值」功能，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼便可完成增值程序，繼續享受網上購物樂。

** Game Players「遊戲誌」將於2000年12月正式分為—
Game Players DC「遊戲誌 DC」及 Game Players PS「遊戲誌 PS」兩冊發售

$card任消費

回饋行動★現正展開！

2000.11.1 → 2001.12.31

Gameplayers「E-Card」乃專為Gameplayers會員及上網愛好者而呈獻，將於2000年12月正式推出。持卡人可獨享多項由Gameplayers提供的會員優惠，包括於Gameplayers網站購物專有折扣及尊有優惠等。配合現今網上購物的新趨勢，既不用擔心信用卡資料外洩，杜絕被黑客「碌爆卡」的慘況出現，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受網上Shopping的樂趣。

GAMEPLAYERS GROUP

$1 新機隨時屬您

計劃參加者募集！

2000.11.1 → 2001.12.31

憑【印花】以 **$1** 換取超值獎賞

首輪精選獎品包括有：	
PlayStation 2	10部
Dreamcast	10部
WonderSwan Color	10部
Panasonic GD 92手提電話	5部
Palm Vx	5部













由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」** 、Game Plus 「遊樂誌」 、Hyper PC Player 「電腦遊園地」及 I KIDS 「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**
Game Players「遊戲誌」將於2000年12月正式分為——Game Players DC「遊戲誌 DC」及 Game Players PS「遊戲誌 PS」兩冊發售

印花



coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon

②



影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.1.2001為止










START
LOAD
CONTINUE
REBORN
邁向更高層次
MOVING INTO NEW DIMENSION
為了更專業 更精湛 更完美
GAMEPLAYERS
即將以全新面貌與大家見面
GamePlayers DC & GamePlayers PS
12月13、20日隆重面世
(隔週推出)每本18元正
GAME